AMIGA® - NEWS

JOURNAL DEDIE AU MEILLEUR ORDINATEUR DU MOMENT

A-NEWS

VOS DESSINS DEMENAGENT AVEC DPAINT 3

DEVPAC 2

PERFECT SOUND

DP SUR DEEP

AmiEXPO

PAGESTREAM

IMAGINE 4D

L'AU REVOIR DE CUPERTINO

M 4584 - 12 - 20,00 F

3794584020000 00120

AVRIL 1989 No.12

Suisse : 5.50 Canada : 4.95 Belgique : 145

A-NEWS A-NEWS A-NEWS A-NEWS

AMIGRAPH

SUPER L'OFFRE SPECIALE !

UN AMIGA 500
+ UN LOGICIEL GRAPHIQUE
GRATUIT (valeur 750 F.)

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 30 AVRIL 89

Parce que c'est génial d'avoir réuni le meilleur micro et le meilleur logiciel pour le graphisme :

AMIGA 500 + DELUXE PAINT II.

Avec manuels en Français

Parce que le coffret AMIGRAPH permet de réaliser toutes les images... les plus sages comme les plus folles, de la BD aux dessins de sciences et de géo.

Parce que DELUXE PAINT II, c'est la gamme d'outils au service de votre imagination, de votre style : le dessin "pur et dur", les pinceaux et brosses, nuances et vigueur, et pour les hyper réalistes l'aéro. Sur l'écran haute définition, des couleurs à rendre jaloux un arc-en-ciel.
Votre créativité est multipliée par cent, par mille... c'est l'épanouissement.

Parce que DELUXE PAINT II est facile d'emploi, même pour les débutants, avec son manuel en français (exclusivité COMMODORE FRANCE).

Parce que l'AMIGA 500 donne le maxi de ces possibilités avec un tel logiciel.

Parce que l'AMIGA 500 ne se limite pas au dessin. A son catalogue, de nombreux logiciels éducatifs et pour la détente plusieurs centaines de jeux (aventures, simulation, stratégie). L'AMIGA 500 c'est aussi des possibilités surprenantes en musique, en vidéo, en traitement de texte...

Parce que en plus du coffret AMIGRAPH, COMMODORE vous réserve une autre surprise : l'opération parrainage.

ALORS, 3 FOIS SUPER...

OPERATION PARRAINAGE

Cette montre gratuite, à tout possesseur d'un AMIGA 500 qui parrainera un acheteur d'AMIGRAPH...

... et un AMIGA 2000 pour le gagnant du Concours des Parrains. Un disque dur AMIGA 500 pour le second.

Règlement chez tous nos Revendeurs ou chez COMMODORE

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

150-152, av. de Verdun - 92130 Issy-les-Moulineaux
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

LE CHOIX DE LA PASSION

SPECIAL AMIGA

LES MEILLEURES CONDITIONS, LE PLUS GRAND CHOIX, LES NOUVEAUTES

BEAUCOUP EN PARLENT
NOUS ON LES PUBLIE

- PLUS DE 400 LOGICIELS
- TOUS LES PERIPHERIQUES POUR TOUS LES MODELES
- TOUS LES PRODUITS POUR LA VIDEO
  (GENLOCKS - FRAME BUFFER - EFFETS SPECIAUX - TITRAGES)
- SERVICE "NOUVEAUTES"

DRAGON'S LAIR	471 F	BILLIARD SIMULATION	279 F
SWORD OF SODAN	365 F	PROFESSIONAL DRAW	1500 F
GFA BASIC	750 F	AC FORTRAN	2388 F
SCULPT ANIMATE 4D	5193 F	COPYIST PRO	1997 F
DIGIVIEW GOLD	1905 F	HANDY SCANNER 4	3800 F
CARTE 68020	13795 F	PERFECT SOUND FRANCAIS	804 F
CARTE AT 2286	10342 F	INBOARD A500-S2	2500 F

Modules pour SCULPT 3D ou VIDEOSCAPE 3D (Architecture, Microbot, Future, Human) 281 F
IMPRIMANTE LASER POSTSCRIPT NEC LC890 (3 Mo de mémoire, 2 bacs en standard, 35 polices ADOBE) 41213 F
VIDEOTOASTER Faites vous connaître si vous êtes intéressé par cette carte vidéo

A 2000 + A 1084 S + CARTE XT + LECTEUR 5 1/4 + MS-DOS + GW-BASIC : 12 990 F
(Offre réservée aux enseignants d'établissements publics et privés. Bon de commande spécial sur demande)

- PRIX SUPER COMPETITIFS

DELUXE PHOTOLAB : **682 F**
LIGHTS CAMERA ACTION : **553 F**
VIDEOSCAPE 3D II : **1234 F**
CABLE PARALLELE : **150 F**
CELL ANIMATOR : **1208 F**
VIDEO TITLER : **1089 F**
PROFESSIONAL PAGE V 1.1 : **3200 F**
TAPIS SOURIS : **65 F**

- LE CERCLE AMIGA

MIEUX QU'UN CLUB, C'EST LE RENDEZ-VOUS DE TOUS LES FANS AVEC DES PRESTATIONS HAUT DE GAMME : PROMOS, INVITATIONS, HOT-LINE, MAGAZINE, DIGITALISATION IMAGES ET SONS, IMPRESSION LASER, TRANSFERTS VIDEO, STAGES,
PAS DE DROIT D'ENTREE

ESSONNE MAILING
3, IMPASSE JULES DALOU
91000 EVRY Tél: 64.97.96.54

DISTRIBUTEUR & CENTRE TECHNIQUE AGREE COMMODORE

Cet encart a été intégralement réalisé sur AMIGA avec le logiciel Professional Page et tiré sur imprimante laser PostScript.®

NOM ---------- Prénom ----------
Adresse ----------
---
demande de catalogue gratuit ☐
type de machine A500 ☐ A1000 ☐ A2000 ☐

A-news TOUT POUR AMIGA®

EDITO

Et voilà, un an est passé depuis le numéro un d'*A-News*. Une année très movementée, épuisante, mais nous sommes satisfaits de notre progression.

L'année a été comme on l'esperait, et les amis de l'Amiga ne nous ont pas déçus. Nous avons honte de notre incapacité de repondre correctement à tous ceux qui nous ont proposé bénévolement leur collaboration.

Ce numéro contient le dernier Newsletter de notre ami Giorgio Cupertino, démotivé dans son travail pour l'Amiga. Son départ sera une perte réelle pour les Amigaistes françaises et indirectement pour le fabricant.

L'Amiga est indiscutablement l'ordinateur familiale le plus brillant du moment. Mais cette brillance est complexe, et l'Amiga a besoin d'un maximum de "support humain" en langue française.

Bien sûr, les campagnes de marketing et publicité sont nécessaires, mais ils ne remplaceront jamais cet autre côté des choses. C'est dans ce domaine que Commodore-France devrait faire un effort.

Nous avons eu un glitch involontaire dans l'unité ludique ce mois-ci. Vous verrez, le mois prochain on se remettra

Dernière Minute:
Si vous arrivez à suivre les numéros des pages vous êtes bien plus fort que nous.
Bon courage !

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fontset l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4-5
AMIEXPO NEW YORK.....6-8
DEVCON FRANCE/IMAGINE 4-D.....6
DEVPAC 2.....12-13
INITIATION ASSEMBLEUR.....14-15
PERFECT SOUND.....16-17
LE COIN C.....18
CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER
8 pages.....19-26
CONCOURS AMIGABASIC
AMIGALEMENT VOTRE
INTERRUPTEUR MEMOIRE.....27
GUERIR VOTRE SOURIS.....27
LES SEQUENCES ESCAPE.....28-29
NEWCON OU CONMAN?.....30
CLI POUR AMIGADEBUTANTS.....30
DELUXE PAINT III.....31
L'ODYSSEE DES DISQUETTES.....32-33
LE LIVRE DU LECTEUR.....33
FICHIERS .BMAP.....33
TRANSPUTER.....34
IRQ NEWS/VIRUS MODE D'EMPLOI.....35
GFA BASIC.....36
ELITE ./ LE DEMO DU MOIS.....37
SOS PIRATAGE.....38
COURRIER.....39
IMAGINE 4-D.....40
DEEP MODE D'EMPLOI ET DP.....41
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS.....42

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Surprise surprise ! On trouve une partie du "**Enhanced Chip Set**" dans certains *A2000* livrés dernièrement par Commodore-France. Le nouveau Super Fat Agnus permet 1 méga chip ram, réduisant ainsi une des rares limitations du système Amiga, le plafond de 512k sur la mémoire accessible aux coprocesseurs spécialisés.

L'avantage sera immédiatement senti par l'utilisateur en multitâche, souvent frustré actuellement par l'impossibilité de faire tourner simultanément plusieurs programmes gourmands en mémoire graphique, même en présence de plusieurs mégas de "fast ram".

Amiga Portable - pas beau (voir AmiExpo)

A noter aussi dans cette *révision 6* de la carte mère de l'A2000 l'utilisation de seulement huit composants mémoire de 256kbits x 4 pour faire un méga, au lieu des 32 (256kbits x 1) installés précédemment.

* * *

Voici les détails sur la première grande exposition européenne dédiée entièrement à l'Amiga, qui aura pour titre **AMIGA '89**.

La date : 27-29 octobre

Le lieu : Koln, Allemagne Federale

Les organisateurs : **AmiExpo** (promoteurs d'expositions pour enthousiastes de l'Amiga aux Etats-Unis), **Commodore Buromaschinen GmbH** (c'est à dire Commodore Allemagne), et ***Amiga Magazin***, (un journal allemand dédié entièrement à l'Amiga qui vend plus d'exemplaires mensuellement que *Science&Vie Micro*, journal pour tous ordinateurs confondus, vend en France!).

Information : AmiExpo, 211 East 43rd Street, Suite 301, New York, NY 10017, tél 212-867-4663, Fax 212-949-8285.

* * *

Commodore ajoute à son catalogue une **imprimante laser et quatre nouvelles imprimantes 24-aiguilles**. La laser, nommé LP8, comporte 1 méga de mémoire en standard et imprime 8 pages à la minute. Prix : 24990 FHT.

Deux nouvelles imprimantes matricielles 80-colonnes sont les LC 24-10 (142 caractères par seconde en mode listing, 4590 FHT) et NB 24-10 (216 cps, 6890 FHT). Les modèles 132-colonnes sont la NB 24-15 (216 cps, 8690 FHT) et finalement l'ACCEL 500, qui travaille à la vitesse impressionante de 480 cps (12990 FHT).

* * *

Le prochain **Amiga DEVCON** (conférence developpeurs) sera tenu au Holiday Inn Golden Gateway, **San Francisco, le 15, 16 et 17 juin.**

* * *

Le nouveau **Président de Commodore International Limited** est **Mehdi Ali**, Managing Director chez Dillon Read et Company de New York et ancien vice président chez Pepsico Inc et General Motors. Depuis trois ans Mr Ali a été un conseiller spécial pour Commodore.

Sa nomination était annoncée par Mr Irving Gould, Chairman et Chief Executive Officer de Commodore International.

Commodore annonce une **augmentation de 21% des ventes** pour les six mois jusqu'au 31 décembre 1988 en comparaison avec la même période en 1987.

Mr Gould a souligné de fortes ventes en Europe, lieu de plus de 70% des ventes totales pour le trimestre de décembre. "Plusieurs marchés Européen" et la région Australie/Asie Pacifique ont connu une croissance de plus que 50% en ventes, tandis qu'aux Etats Unis les ventes ont crû plus modérément.

En plus de ses modèles Amiga et PC-compatible, Commodore a vendu 1 million C64 l'année dernière! Il semble que sur le plan mondiale, l'Amiga se vend maintenant en plus grand nombre que le Macintosh.

* * *

Erreur dans notre schéma de câblage **Amiga-Laserwriter** du mois dernier (page 10). Nous avons montré 5 fils. En fait il en faut trois seulement, le premier entre la broche 3 sur Amiga et la broche 2 sur LW; le deuxième entre la broche 2 de l'Amiga et la broche 3 du LW; et le troisième entre la 7 de l'Amiga et la 7 du LaserWriter.

* * *

Vous êtes programmeur. Vous cherchez une idée pour faire fortune. Pourquoi pas une version française d'**Autoroute**, programme anglais de cartes routières pour IBM, ST, et **bientôt Amiga**. Surprenant mais vrai, ce programme s'avère réellement utile. Le chauffeur tape son point de départ et sa destination, sa préférence comme route (autoroute, départementale, etc), et sa vitesse moyenne sur une variété de routes. Il entre aussi l'heure à laquelle il doit arriver. Le programme répond avec plusieurs trajets possibles, donnant les distances, le temps nécessaire, et même des directives comme "tournez à gauche sur A5 et continuez en direction nord pendant 5 miles". Pour la version PC les cartes (avec zoom) sont assez primitives - on attend des améliorations spectaculaires pour la version Amiga

* * *

Le programme Commodore à l'exposition **Parigraph** (à la Villette 13-16 mars) était centré sur "*la chaine créative Amiga*". Un premier poste de travail était animé par la société **Atelier Numérique**, qui démontrait la recherche d'étiquette et packaging pour une bouteille de champagne (*DPaint II, Photon Paint, Butcher*, et *I.C.A.O.* ou *Impression Couleur Assisté par Ordinateur*, logiciel dévéloppé par Atélier Numérique). Pour l'étude du volume du produit **Arnaud Ribadeau Dumas** utilisait *XCAD, Design 3D*, la ta-

Qu'est ce qui fait hurler
Mamie sur 9 octaves ??...

2.4f

CPS

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

blette *Cherry* et la table traçante *Roland*.

Sur un troisième poste de travail **Michel Cribelier**, graphiste/maquettiste utilisait Professional Page et Professional Draw avec le moniteur 19 pouces Viking de Moniterm.

Un projet de film de lancement de la bouteille de champagne était proposé. La société **Imacombo** réalisait un spot publicitaire avec *Sculpt 3D* et *Animate 3D*, et un Amiga 500 équipé de disque dur externe (premier présentation public en France de l'**A590** de Commodore) présentait un démo d'un dessin animé par **Jean-Eric Barbier** réalisé avec *DPaint II, Page Flipper* et *The Director*.

Un film vidéo était réalisé avec genlock professionnel **Magni** (importé par **Inelco**). Ce poste était équipé d'un magnétoscope *BVU* et d'une caméra *IKEGAMI*. Inelco utilise les logiciels *Pro Vidéo Plus* de JDK Images distribué par **Imaco** et **Guillemot International** ainsi que *Vidéo Generic Master* et *Vidéo Wipe Master* de **Kimatek**.

* * *

Nous avons reçu deux journaux-newsletters qui témoignent de la qualité croissante de ce genre de production, grâce surtout aux capacités (également croissantes) de l'Amiga (et aussi du Mac) en publication assistée par ordinateur.

D'abord, parce que c'est nouveau, le froggie-magazine ***FRAUG***, journal bimensuel (euh, nous voulons dire tous les deux mois, c'est peut-être bimestriel) du **French Amiga User Group**. A l'intérieur les *Gourous* reprennent leur nom générique et leur sigle, et surtout leur style. Il y a 32 pages imprimées sur offset, bien pleines d'information, trucs, astuces, montages et tests.. en bref, si les Fraugs peuvent maintenir ce niveau dans leur prochains numéros, l'adhérant n'est pas volé, bien au contraire. Un autre projet des Fraugs qui mérite du succès est leur liste des *ROF* (représentants officiels de FRAUG) qui sont à l'écoute des membres au niveau régional. (*Adhésion 200F, FRAUG, BP64, 64202 Biarritz Cedex*)

Deuxièmement, parlons du ***P'tit Pommier***, journal de **Tours Micro Club** (Ecole Victor Hugo, Place de la Tranchée, 37100 Tours, tél 47-51-12-11). Ce club n'a pas peur de mélanger les marques, et l'Amiga est en train de s'y installer pour de bon, à côté des Macs et Apple IIs. Dans le numéro 10 on trouve "*Introduction au C*", une liste des codes hexadécimaux des différents objets que l'on peut trouver, acheter ou gagner dans *Bards Tale II*, des petits montages (dont certains, comme le mégaswitch, sont reproduits dans ***A-News***, merci Jurd et TMC), et bien sûr les causeries macintoshiennes...

* * *

AMIEXPO NEW YORK

New York est superbe. Dix minutes après notre arrivée nous étions déjà victimes d'un vol - notre chauffeur de taxi trouvait notre billet de cent dollars (650F) tellement beau qu'il l'a tout simplement arraché de nos mains et est parti avec...(en plus des 22 dollars qu'il avait extorqué pour le prix du trajet)... Nous qui sortons si peu de notre Eymet tranquille...

On était à New York pour l'***AmiExpo*** de début Mars, bien sûr. Alors, quoi de neuf?

Commencons avec **l'Amiga portable**, non pas parce que c'est bien, mais parce que c'est la première et probablement la dernière fois qu'on le

AMIEXPO AMIEXPO AMIEXPO

voit. C'est du système D, trop lourd à 28 livres, trop volumineux, trop laid, et trop cher à $2495 (environ 15000F) - il y a deux lecteurs 3.5' et un méga de RAM mais pas de disque dur (la place pour un disque dur est prévue, et l'alimentation est de 150 watts). Il n'y a pas d'alimentation autonome. (*Micro Momentum*, Mike Morrison, 100 Brown Avenue, Johnston, RI 02919, EU; tél 401-949-5310).

La découverte la plus étonnante était sur le stand d'*Interactive Video Systems*. Là nous avons vu un système comprenant un disque dur 40 méga avec interface SCSI **Trumpcard**, le tout alimenté par **l'alimentation standard de l'A500**. IVS nous assurait que le système tournait depuis un mois sans problème. Le boîtier alimentation était à peine plus chaud que celui de l'A500 à coté qui n'avait pas de disque dur.

Spirit Technology annonce qu'il prépare un "**hard card**", carte avec disque dur 3.5' ST-506 incorporé, pour Amiga 2000, avec autoboot en option.

Plusieurs sociétés se préparent pour le jour - de plus en plus proche - où l'utilisateur professionnel d'Amiga 2000 sera équipé en Motorola 68030 à la place du 68000 d'origine. Pour l'instant le prix de RAM et de ces processeurs super-rapide freine le mouvement, mais la situation est en train de changer.

Ronin Research et Development Inc proposera dans un mois une **carte avec 68030 à 28MHz** et co-processeur 68882 jusqu'à 33MHz. Mais pour obtenir une véritable accélération de programmes standards Amiga, c'est à dire non spécialement écrits pour ces processeurs, il est nécessaire d'installer Kickstart en 32-bit RAM, chose qui se fait sans problème chez Ronin. L'équipe de Gold Disk nous a confirmé que c'est actuellement le seul moyen de sérieusement améliorer la rapidité d'affichage de l'écran de *Professional Page*.

L'autre grand fabricant de cartes accélératrices pour Amiga, *Computer Systems Associates* (CSA), n'était pas présent. Mais chez *Great Valley Products* on montrait une **carte 68030** à 25MHz qui sera disponible en avril. Cette carte peut porter une carte secondaire ou "piggyback" avec jusqu'à 8 mégas de mémoire 32-bit. Il y a aussi des emplacements pour l'éventuelle installation d'Unix en Eprom (mémoire morte).

L'avantage du 68030 par rapport au 68020 réside dans le fait qu'il a un nouveau système de cache qui "encache" les instructions et les opérants et la majeure partie des fonctions du processeur de gestion de mémoire 68851. En incorporant cette MMU (Memory Management Unit), le 68030 peut fournir des fonctions de traduction d'adresse virtuelle sans engendrer l'état d'attente (wait-state) qui existe dans les configurations utilisant les deux processeurs ensemble. Le prix d'un **processeur 68030** seul à l'AmiExpo était de 350 dollars, exactement deux fois plus élevé que le prix d'un 68020.

Great Valley Products introduit un **disque dur avec cartouche amovible** de 44 méga pour l'A2000. Prix environ $1300 (sans contrôleur). Une cartouche additionelle coûte $139.

Creative Microsystems Inc annonce **CMInet**, une carte multiporte (deux séries, un parallèle) et réseau qui utilise AppleTalk Link Access Protocol.

Le **Vidéo Toaster** de *Newtek* était sur le premier stand à l'entrée de l'Expo. Nous nous sommes faits filmer dans tous les sens, toutes les couleurs, en avancant, en reculant à cent à l'heure, inversés, coupés en mille morceaux, rétrécis, aggrandis, biscornus, et encore, sans bouger un millimètre. Impressionant, mais la date de disponibilité, elle, ne fait que reculer avec une certaine monotonie. C'est Juin. Ou plutôt, c'était Juin.

Digipaint 3 (c'est tellement plus puissant que *Digipaint* qu'ils ont sauté le 2) fait moins que 100k de code machine. Il y a lissage des fonts Amiga, et "user-controllable 3D texture mapping". Ca veut dire que vous pouvez contrôler l'importance de voilure d'une brosse, le point de voilure , et la transparence. On remarque aussi : bitmaps jusqu'à 1024 x 1000 avec autoscroll; overscan définissable par l'utilisateur, changement instantané de résolution écran; des "dithering" de 30 bits par pixel qui fournit un univers de plus de *mille millions de couleurs* virtuelles pour créer les meilleurs trames de dithering possibles. Ceux qui possèdent Digipaint peuvent avoir Digipaint 3 pour $30. Ceux qui possèdent *DPaintII, Photon Paint,* ou *Deluxe Photo Lab* paieront $45 (avec couverture de manuel comme preuve). Les autres paieront $100. La date de disponibilité? Le 17 avril.

Elan Design, créateurs d'*Invision*, présentaient **Elan Performer**, un programme permettant l'accès instantané à presque tous les formats de graphisme et animation sur Amiga (*IFF, HAM, RGB, RIFF, ANIM*). Il y a aussi un contrôle très précis sur la synchronisation, la vitesse, et l'ordre d'apparition. On peut même créer des animations en temps réel avec une sorte de couper-coller d'images. On peut séparer les animations en trames individuelles, les retravailler dans un programme de dessin, puis les réinsérer dans de nouvelles animations. Prix $60.

Music music music

Visionary Design Technologies annonce **Orchid**, le "one stop solution" (solution complète) pour ceux qui sont "sérieux" en musique.

Orchid est configurable pour travailler avec des claviers populaires. Il peut profiter de leurs fonctions, y compris l'échange d'informations exclusives au système et stockage des paramètres. Il enregistre le clavier et imprime les partitions en différent formats, et on peut assigner des tâches rudimentaires d'instrumentation.

En plus il soutient le contrôle Midi de l'éclairage, mixers audio, effect racks, etc. Il permet de sequencer une production entière avec la musique.

Son mode de "*Musical Preview*" fait une synthèse d'une pièce musicale, en combinant des échantillons et en les jouant simultanément de l'Amiga. VDS prétend que cette fonction est parfaite pour le compositeur.

Il y a beaucoup de différents types de pistes (tracks), y compris guitare, un cappella, pistes percussion et signaux d'entrée pour effets spéciaux. Il y a soutien des processeurs 68010, 68020, 68881 et 68882 et compatibilité avec formats tel *SMUS, 8SVX* et *Sonix*. Il y a

suite dans trois pages ->

...C'est compact, c'est Hard, mais c'est Soft, c'est disponible chez tous les bons revendeurs Amiga, en fnac, chez **Boulanger** !...
C'est ...??

LE 1er DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT

21, rue Tournefort - 75005 PARIS
Tél. : (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

1. Nous faisons profiter aux particuliers de **notre expérience** de grossiste.
2. Choisissez chez vous avec **le catalogue Computer Concept**, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
3. Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
4. Nous vous offrons les frais d'envoi.
Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox II Arkanoïd ou Defender of the Crown

COMMENT COMMANDER

1. Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 12 h à 19 h.
2. Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez **3 articles** et plus, **un cadeau. Frais de port gratuits.**
3. Réglement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
4. Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, souris	11.845
AMIGA 2000 SM	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	14.795
AMIGA 2000 DM	U.C. 1 Mo, 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	16.440
AMIGA 2000 20	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	20.945
AMIGA 2000 XT	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	26.625

AMIGRAPH
Pour tout Achat d'une Unité Centrale A500
DELUXE PAINT II PAL
EN CADEAU

CONDITIONS SPECIALES ***EDUCATION***
RENSEIGNEZ VOUS !

AMIGA 500

AMIGA 500	UC 512 Ko Ram, souris, 1 lecteur 3"1/2 — Promo	
Cadeau au choix : Textcraft ou Pack 6 jeux + joystick		4.490
Amiga 500	UC 512 Ko Ram, souris 1 lecteur 3"1/2 — Promo	
Moniteur couleur A 1084		
Cadeau au choix : Textcraft ou Deluxe Paint II + Page Flipper ou Pack 10 jeux + joystick		7.290

GRAPHISME

Aegis Draw 2000	3.380
Aegis Animator	950
Aegis Impact	990
Aegis Video Titler	1.400
Animate 3 D	1.299
Butcher	339
Calligrapher	895
Cao 3 D	1.490
Deluxe Paint II Pal	650
Deluxe Photo Lab	745
Deluxe Print	450
Deluxe Production	2.750
Deluxe Video	950
Digi Paint	580
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Fancy Font	695
Fantavision	695
Font Set	350
Grabbit	299
Huge Print	450
Interchanger	525
Page Flipper	410
Photon Paint	650
Pixmate	490
Print Master Plus	550
Prism	650
Pro Vidéo Plus	2.690
Sculpt 3 D	899
Turbo Silver	1.790
The Director	650
TV Text Pal	750
TV Show	770
Videoscape 3 D	1.540

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Aegis Sonix	750
Deluxe Music	795
Drum Studio	450
Dynamic Drums	750
Future Sound	2.000
Instant Music	290
Instant Music Rock & Roll	250
Interface Midi Simple	520
Keyboard Control Sequence	1.990
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 500/2000	990
Sound Sampler A 1000	990
Sound Scape ProMidi Studio	1.590
Synthia	950

BUREAUTIQUE

Laserscript	750
Logistix	1.450
Maxiplan 500 Français	1.490
Maxiplan Plus Français	1.990
Pagesetter Français	1.650
Pro Write	1.100
Professional Page	3.490
Publisher	1.600
Scribble	760
Superbase Français	950
Superbase Pro + App — Promo	1490
Textcraft Plus Français	300
VIP Professional	1390
Visawrite Français	1.450

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1.790
Lattice C 4.0	1.790
Macro Assembleur	679
Manx Aztec C Commercial	3.938
Manx Aztec C Prof.	1.695
MCC Pascal II	995
Pascal UCSD	1.350
Power Windows	950
TDI Modula 2	1.450
True Basic	1.184
EXCLUSIVITÉ	
X-CAD DESIGNER	4.895
COMIC SETTER	950

COMMUNICATIONS

Digital Link	795
Composeur Mini 16	16.011
Emulateur Flamitel, câble	1.490
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A500/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3"1/2 — 2.590
PACKAGE BUREAUTIQUE
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale — 2.890

INCROYABLE

DIGIVIEW Gold (avec adapt) 2.000
A 10 10 lect. sup ext. 1.290

IMPRIMANTE

Citizen 120 D	1.990
MPS 1500 C couleur 80 C	3.390
Facit B 1100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga
Easyl-A 500 doc. et manuels français 4.590
Easyl A 1000/A 2000 doc. et manuels français 5.390

DIGITALISATION — Promo

Framegrabber	9.350
Handy Scanner (N et B)	2.370
(-16 niveaux de gris)	3.556

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel français... NC le moins cher du marché - connexion régie possible.
GENLOCK interne pour A 2000 .. 2000

LECTEURS — Promo

A 1010 lecteur supp. 3"1/2 externe 1.290
A 2010 lecteur supp. 3"1/2 interne 1.645

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 K Ram Amiga 500	1390
Extension 2 Mo Amiga 2000	6.390
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Modulateur Pal A 500	190
Câble Peritel A 500	190
Carte vidéo Pal A 2000	930

DERNIER ARRIVAGE

Porshe 944 Turbo	225
Battle Chess	265
Quad	NC
Iron Lord	NC
Light Caméra Action !	NC
Sculpt Animate 4D	5.337
Gunship	338
Amazing Computing	40

JEUX

20 000 lieues sous les mers	215
Shanghaï	390
Arkanoïd	245
Artic Fox	195
Barbarians	250
Balance of Power	390
Buggy Boy	250
Chrystal Hammer	165
Defender of the Crown	245
Explora	350
Faery Tale Adventure	380
Flight Simulator II	375
Insanity Fight	245
Interceptor	245
Jeanne d'Arc	295
La Guerre des étoiles	205
La Panthère Rose	205
Leader Board Collection	255
Manoir de Morte Ville	195
Passagers du Vent 1 + 2	305
Sky Fox 2	295
Starglider 2	365
Subbattle	290
Test Drive	245
The Three Stooges	295
Vampire Empire	205
Voyage au Centre de la Terre	295
Zoom	245

et beaucoup plus encore
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Manuel Amiga Hardware	295
Manuel Amiga Intuition	295
Manuel Rom Kernel Device	450
Livre de l'Amiga Dos	199
Livre de l'Amiga Basic	249
La Bible de l'Amiga	299
SOS Amiga Dos	149
Livre du Langage Machine	199
Trucs et Astuces Amiga	199
Bien Débuter sur Amiga	149
Programmer's Handbook Ref	300

UTILITAIRES

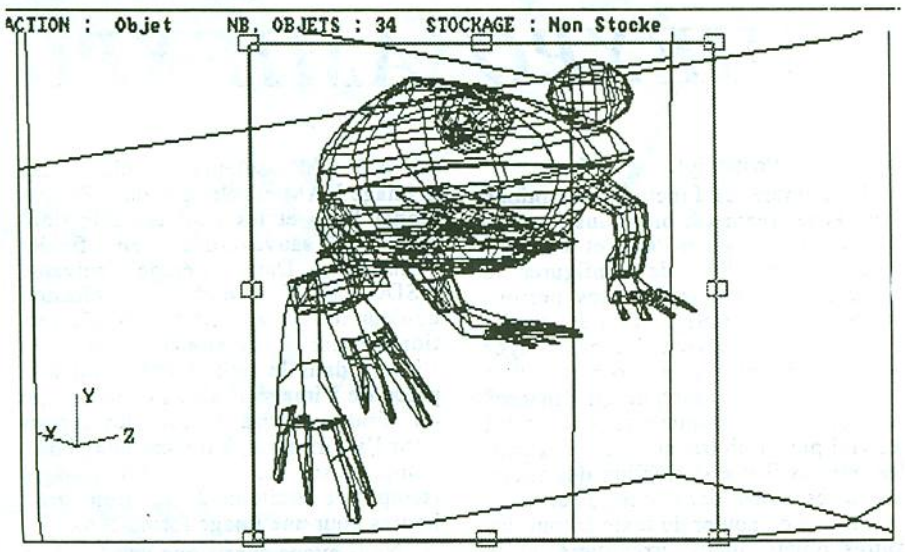
Facc Floppy Accel.	350
Project D	495
The Demonstrator	395

BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT

Je désire un catalogue Amiga oui ☐ non ☐
Nom _____ Date :
Prénom _____ Signature :
N° _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____
Tél. : _____
Carte bancaire ☐ Date d'expiration
N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Envoyez avec votre règlement à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris

QTÉ	DÉSIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
	En cadeau pour 3 articles différents		
1	Arkanoid ☐ Skyfox II ☐ Defender of the C ☐	00,00	00,00
1	Catalogue Amiga	00,00	00,00 GRATUIT*
		Port	
		Total	



Imagine 4-D au Devcon

A-News n'était pas invité à la réunion des developpeurs sur Amiga organisée à Paris par Commodore France il y a trois semaines. Le Yeti y était (profession oblige) et nous l'avons cuisiné....

-WHAT'S COOKING, YETi?

Au peril de sa vie, EL YETi est rentré au DEVCON pour goûter la tambouille que prépare Commodore à Miga .

Ayant pris l'aéroplane jusqu'à la capitale, une camionnette du zoo de Vincennes m'a gentiment déposé porte de Versailles. J'étais en avance d'une semaine pour le salon du machinisme agricole alors je suis allé au DEVCON. Une hôtesse a vainement essayé de voler mon pelage pour l'exposer sur un cintre mais je me suis vaillamment défendu à l'aide d'une pile de vieux **ANIOUZ**. Je n'ai pas osé frapper les gens de Commodore qui étaient déjà tout cassés : Ben FISTER avait la démarche de zebulon dans "le manège enchanté", tournicoti, tournicoton et Nicolas COSTE avait un bras gauche digne du fulguropoing de Goldorak. Le ski est un sport dangereux, personne n'en fait au Tibet.

Les conférenciers utilisaient *TV*TEXT* et *TV*SHOW* et un videoprojecteur *BARCO* pour appuyer leurs propos avec de belles fontes ombrées. D'un point de vue commercial, la situation du miga s'améliore. On en est certes pas encore au niveau des teutons ou des british mais ça décolle. Le gros du meeting était réservé à la presentation des nouveautés zélektroniques : accélérateurs, ECS, transputer, cartes pour UNIX, A59O (disque dur et extension mémoire pour 5OO) et tout et tout... Moi, j'en parle pas parce que d'autres le font très bien ici même. *(Ed: Pas vrai, mais tant pis)*

Dans ma partie, j'ai noté que Commodore France se décide à faire de la pub vers le secteur vidéo et arts graphiques (*Commodore Revue* de mars). Le **genlock 23OO** a été un peu amélioré, je vais essayer de tester ça rapidement. Enfin, un méchant système pour la vidéo sur 2OOO, le **A235O** : 2 cartes (une dans le slot vidéo, l'autre dans un slot d'extension) qui recuperent un signal composantes C -Y parmi deux entrées (réglages par soft), qui l'échantillonnent sur 21 plans (2 millions de couleurs) dans une résolution de 1O24*512. Un soft permettra de "freezer" une image et de redigitaliser au format AMIGA ou de genlocker le signal AMIGA (synchronisation et incrustation). Un autre programme permettra de dessiner directement dans la mémoire du frame buffer, pourvu qu'il ressemble à *DPAINT* !!!. Prix exhorbitant, disponibilité "un jour peut-etre" mais ça existe.

J'ai pu zieuter vite fait un nouveau soft de 3D : ***IMAGINE 4D***. Ce programme est la preuve que la région toulousaine peut donner naissance à des choses plus valables que Jean-Pierre MADÈRE et GOLD. Il sera distribué à la surface de notre planète par **The Disk Company** pour un prix de 1OOO Frs env.

Le modeleur semble beaucoup plus convivial que Sculpt ou Aegis Modeler : on travaille sur une seule fenêtre avec des repères en volume. Les commandes ont l'air simples et puissantes, sans fioritures. La mise en oeuvre de l'animation est simplifiée à l'extreme : vous déterminez vos images-clefs en utilisant les commandes du modeleur (vous voyez immediatement la tronche que ça prend) puis vous specifiez le nombre d'interpolations entre chaque image-clef dans le modeleur et hopla!

Certes, ce systeme est un peu moins precis que la methode consistant à determiner les trajectoires mais il est tres simple à utiliser, à modifier, et suffit largement pour faire un boulot tout à fait respectable. Pas de ray-tracing (aplu boules en verre sur un damier) mais un rendering rapide et propre avec un bon lissage. Tous les formats habituels sont disponibles : toutes les resolutions, le HAM et les tailles d'images equivalent sculpt (stamp, half, ..., video).

Ce qui me séduit dans ce soft, avant meme de l'avoir essayé, c'est la simplicité et la rapidité. Je vous en reparle dès qu'il sort. (*Ed: Voir la voiture en troisième de couverture*).

Enfin, il y avait à ce DEVCOM plusieurs développeurs qui bossent dans le domaine du son (pas du bruit TOP 5O). La soi-disant supremacie du ATARA en prend plein la tronche des qu'on parle échantillonnage. Apparemment, y'a beaucoup plus d'intérêt à bosser sur le son digital qu'à piloter midi des machines à tchick - pou new house beat of rasta sound.

Les gens de Commodore nous ont parlé de ce qui se passait dans leur cuisine. J'espère sincèrement que c'est mieux que ce qu'on a avalé à midi.

EL YETi
en direct différé par TDF1

Ed: a rencontré les createurs d'Imagine-4D à Toulouse. Voir son reportage quelque part par la -->

...C'est la nouvelle version française 2.4f de Perfect Sound !

Perfect Sound est distribué en France par CIS
571, cours de la Libération. 33400 Talence
Tel: 56 374 378

AMIEXPO AMIEXPO AMIEXPO

suite d'il y a trois pages

aussi un contrôleur de 64 instruments Midi. Et il y aura "quelques surprises en plus", dit VDT, qui prévoit la sortie d'Orchid pour la fin de l'automne.

Mindware International (connu pour *PageFlipperPlus F/X* et le projet *PageRender3D*) annonce qu'il prépare **PageSync**, un outil de liaison entre graphismes et son de qualité professionnelle, y compris Midi. Le projet est nouveau en sa capacité de permettre des événements Midi externes et des animations sur Amiga de 's'entre-contrôler'. Par exemple, une machine à percussion Midi peut faire avancer une animation par une trame pour chaque bruit du tambour. Ou, en sens inverse, une animation sur l'Amiga peut litéralement jouer un instrument Midi. Pour créer une vidéo musicale à la maison il suffirait d'envoyer les graphismes et musique (déjà synchronisées) à un magnétoscope. Finalement, il sera possible de combiner des images en provenance d'une caméra vidéo avec des graphismes, en se servant d'un genlock. L'image qui en résulte, synchronisée avec de la musique, peut être envoyée sur bande vidéo. Un dernier point sur les capacités de ce produit encore sous développement : il peut synchroniser des événements graphiques sur l'Amiga avec des échantillons de son digitalisés. Prix : $100. (Ces gens méritent de vendre beaucoup de PageSync parce que c'est le seul prix qui était affiché en chiffre rond de 100 dollars au lieu de 99.99 dollars).

Pagestream

Pagestream (l'ancien Publishing Partner Professional), est enfin sorti aux Etats Unis après plus qu'un an d'attente. Ce logiciel est un concurrent très sérieux pour Professional Page, et pour ceux qui n'ont pas accès à une imprimante laser à langage Postscript, Pagestream s'impose tout de suite comme la meilleure des deux. Ses sorties en matricielle ou en laser non-postscript sont impeccables, surtout dans les plus grandes tailles d'écriture. L'éditeur, ***Soft Logik*** a créé un système de fonts à contour, très similaire au système Postscript, mais utilisant la mémoire de l'Amiga pour les calculs, plutôt que la mémoire externe (dans l'imprimante) utilisée par Postscript.

Le nombre de fonctions et options dans Pagestream est bien plus impressionant que dans Pro Page, et les nombreuses possibilités de configurer le programme à ses préférences personnelles (jusqu'à configuration des tiroirs où on préfère sauvegarder ou charger ses documents), et la programmation des touches de fonction en "macro" font que ce programme sera sûrement un vrai plaisir en travail intensif. Parmi les options il y a la rotation des textes ou autres objets dans tous les sens, la possibilité de couler du texte autour des autres objets, même irréguliers, et la sélection des couleurs pour l'imprimerie.

Page Stream n'est pas encore particulièrement stable, et pour une fois il y a de bonnes raisons de patienter en attendant la version francaise, qui ne devrait pas tarder. Les imprimantes couramment soutenues par Pagestream sont Epson Q,X, QC, XC, Star Gemini, Okimate 10/20, Nec 6/7, HP Laserjet, Xerox 4020, et Postscript.

Gold Disk annonce la sortie imminente de **Transcript**, un traitement de texte "incroyablement rapide". LE plus rapide jamais écrit pour Amiga, et de surcroît le plus facile à utiliser, si on peut les croire. On verra ça.. Transcript est compact, mais "il se comporte aussi bien avec un fichier de 500k qu'avec un fichier de 5k", disent Gold Disk. Il travaille main dans la main avec Professional Page, l'excellent programme de mise en page de la même société. Son prix aux Etats Unis sera de $70 (moins de 500F).

Version 1.2 de Professional Page sera disponible à partir du mois prochain. Le plus grand changement est le soutien d'images de 16-millions de couleurs en provenance du système couleur **Professional ScanLab** d'***ASDG***. Ce dernier a travaillé avec Gold Disk dans la production de **ASDG-RESEP**, un utilitaire vendu à $60.

Pour utiliser RESEP, on sauvegarde d'abord une image digitalisée par le scanner *Sharp JX-300* ou *JX-450*, en utilisant Pro Scanlab, l'interface pour l'Amiga développé par ASDG. Il est nécessaire de sauvegarder l'image en deux formats - 4096 couleurs HAM, et 16 000 000 couleurs, 24-bit image. L'image HAM est chargée dans Professional Page et les couleurs sélectionnées et sauvegardées en fichier Postscript. Dans l'étape suivante ASDG-RESEP prend une sélection couleur de l'image 24-bit, déjà sélectionnée par Professional Scanlab, et l'insère dans le fichier Postscript à la place de l'image HAM. Le fichier qui en résulte servira à créer les typons pour l'imprimerie, à travers une photocomposeuse de type linotronique (temps de traitement, environ deux heures pour une image format A4).

Nous avons appris que **version 2** de Professional Page sortira plus tard cette année. En attendant, Gold Disk nous assure que la fonction de sélection des couleurs a déjà été améliorée dans la version 1.2. Et la société annonce une **interface** matériel/logiciel pour le **scanner monochrome Canon IX12**, qui digitalise à 300 ppp (points par pouce). Gold Disk voit ce scanner comme l'outil idéal pour la création de fichiers IFF pour la publication assistée par ordinateur. Rien n'empêche d'ajouter de la couleur aux images dans un logiciel tel *Dpaint II* avant la mise en page. L'ensemble (interface + scanner) sera vendu $1095 à partir d'Avril.

Gold Disk a adopté un programme français de CAO (conception assisté par ordinateur), **CAO-3D de Arnaud Ribadeau-Dumas**, qui est spécialist "Support applicatif Amiga" pour Commodore-France. Ce programme présente l'utilisateur avec quatre vues de son modèle, et quatre sources de lumière. Il accepte les objets de *Videoscape3D*.

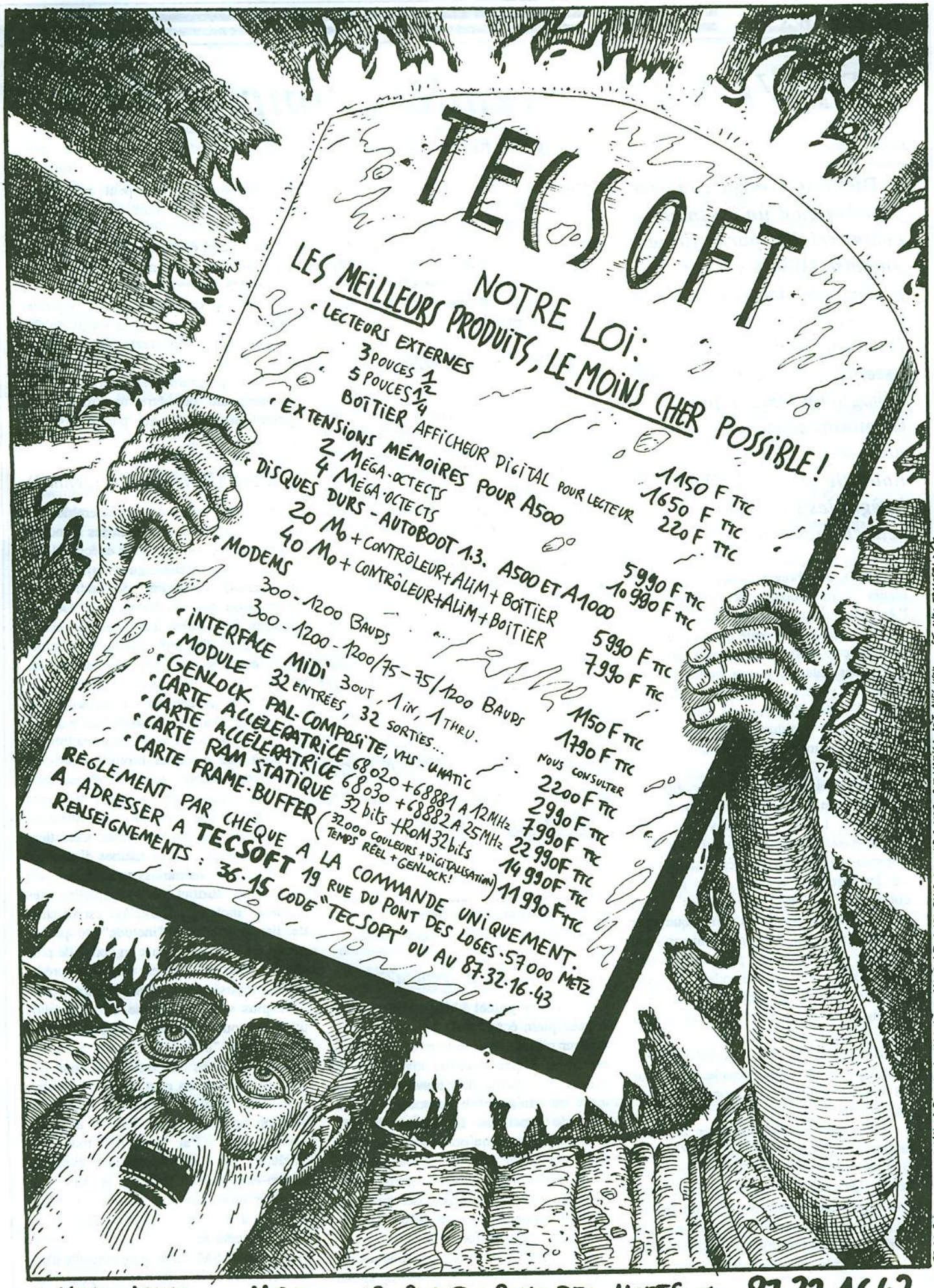
Certaines améliorations ont été apportées, et avec son nouveau nom de **Design-3D** le programme devient ce que Gold Disk appelle un "modelling package". Son prix aux Etats Unis sera de $100.

Bon, ça suffit pour Gold Disk. Ils n'avait même pas de stand à l'expo, mais ont présenté leurs nouveaux produits aux journalistes dans leur suite au 45ème, où ils avaient une meilleure vue sur la rivière que nous. Pour raisons de patriotisme départemental on était au 24ème...

D'autres details le mois prochain...

...C'est la nouvelle version française 2.4f de Perfect Sound !

Perfect Sound est distribué en France par CIS
571, cours de la Libération. 33400 Talence
Tel: 56 374 378


TECSOFT
NOTRE LOI:
LES MEILLEURS PRODUITS, LE MOINS CHER POSSIBLE!
• LECTEURS EXTERNES
3 POUCES 1/2 1150 F TTC
5 POUCES 1/4 1650 F TTC
BOITIER AFFICHEUR DIGITAL POUR LECTEUR 220 F TTC
• EXTENSIONS MÉMOIRES POUR A500
2 MÉGA-OCTECTS 5990 F TTC
4 MÉGA-OCTECTS 10 990 F TTC
• DISQUES DURS - AUTOBOOT 1.3. A500 ET A1000
20 Mo + CONTRÔLEUR+ALIM+BOITIER 5990 F TTC
40 Mo + CONTRÔLEUR+ALIM+BOITIER 7990 F TTC
• MODEMS
300-1200 BAUDS 1150 F TTC
300-1200-1200/75-75/1200 BAUDS 1790 F TTC
• INTERFACE MIDI 3 OUT, 1 IN, 1 THRU. NOUS CONSULTER
• MODULE 32 ENTRÉES, 32 SORTIES... 2200 F TTC
• GENLOCK PAL-COMPOSITE, VHS-UMATIC 2990 F TTC
• CARTE ACCÉLÉRATRICE 68020+68881 A 12MHz 7990 F TTC
• CARTE ACCÉLÉRATRICE 68030+68882 A 25MHz 22 990 F TTC
• CARTE RAM STATIQUE 32 bits +ROM 32 bits 14 990 F TTC
• CARTE FRAME-BUFFER (32000 COULEURS + DIGITALISATION TEMPS REEL + GENLOCK!) 11 990 F TTC
RÈGLEMENT PAR CHÈQUE A LA COMMANDE UNIQUEMENT.
A ADRESSER A TECSOFT 19 RUE DU PONT DES LOGES 57000 METZ
RENSEIGNEMENTS : 36.15 CODE "TECSOFT" OU AU 87.32.16.43
ET DE QUI EST CETTE PUB DÉBILE? DU KIKO! OH! OH! ~~ SALUT A TOUS LES FANS DE WILD CARTER - RUE L'AMIGA 1AT AVEC VOUS... ET AVEC TECSOFT!
OU VENEZ VOUS RECUEILLIR DANS NOS BOUTIQUES:
A METZ 18 RUE DU PONT DES MORTS ~~> 87.32.16.43.
A NANCY 55 RUE DES QUATRE EGLISES ~~> 83.37.06.47.

DEVPAC 2 : premières impressions

par Charles Vassallo

DEVPAC Amiga est la version Amiga d'un assembleur commercialisé par la firme anglaise* HiSoft. *La version précédente était composée d'un éditeur plein écran* (Genam) *intégré à un assembleur* (Genim) *et d'un débogueur symbolique* (Monam) *séparé. En plus de diverses améliorations, la nouvelle version DEVPAC 2 intègre les trois produits et cela change tout!

Il y a une bonne douzaine d'assembleurs commerciaux disponibles pour l'Amiga; quelques-uns sont intégrés à un éditeur, mais je m'étonne que si peu d'entre eux contiennent aussi un débogueur intégré. A ma connaissance il n'y en a que trois : le bon vieux *K-Seka, Profimat* de **Micro-Application** (produit similaire à l'AssemPro américain ?), et maintenant *DEVPAC 2*.

Cette intégration assure pourtant un tout autre confort d'utilisation ! Je trouve la mise en oeuvre du *Macro-Assembler* de **Metacomco** affreuse. A l'opposé, j'ai déjà chanté les louanges de K-Seka dans les colonnes d'*A-News*. Bien sûr, les performances de K-Seka en tant que pur assembleur pour l'Amiga sont un peu limitées; par exemple, pas de directive SECTION pour éclater le code objet selon les différents "hunks" offerts par l'AmigaDos. Autre limitation, un éditeur plutôt primitif...

Mais quelle rapidité! Et qu'on m'excuse d'y revenir encore mais le débogueur est une nécessité pour un programmeur en assembleur et K-Seka l'offre.

Au risque de faire sursauter les vrais programmeurs, je considère DEVPAC 2 comme une sorte de K-SEKA qui serait devenu un vrai outil professionnel. Dans une session de travail normale, on charge un programme (source) dans l'éditeur. On complète le programme ou on le modifie. Deux ou trois pressions de touches pour l'assembler. S'il n'y a pas d'erreur, un Amiga-D et on se retrouve dans le débogueur, où on peut vérifier pas à pas (ou plus vite) que tout se passe bien comme prévu. Un problème ? Un CTRL-C et on retourne à l'éditeur. C'est la même philosophie que K-Seka, mais tout est ici bien plus complet.

PRESENTATION

DEVPAC 2 se présente sous la forme de 2 disquettes non protégées et d'une documentation dans un classeur à feuilles perforées. La première disquette est essentiellement un Workbench 1.2 dans lequel on a fait un peu de ménage pour loger 4 fichiers, *genam2, genim2, monam2* et *arp.library* (90 Koctets en tout).

Le tout peut également se transférer sur une disquette Wb 1.3. La deuxième disquette contient essentiellement les fichiers "include", *BLINK* et sa documentation. Plusieurs revendeurs proposent DEVPAC 2 pour 790 FF.

Un reproche : il n'y a pas d'index.

> *'Au risque de faire sursauter les vrais programmeurs, je considère DEVPAC 2 comme une sorte de K-SEKA qui serait devenu un vrai outil professionnel.'*

L'EDITEUR (genam2)

Suivez le guide! L'éditeur est un vrai éditeur plein écran avec des menus et un curseur pilotable par la souris. L'ensemble est quelque peu hybride, une partie de menus, une partie de séquences CTRL-lettre ou Amiga-lettre ou encore de touches de fonctions. La notice du programme explique qu'on a essayé de rester dans la logique de l'éditeur de l'Amiga-Basic et des séquences de commande de *Wordstar*, mais il fallait oser proposer CTRL-C pour changer de page... La touche Help rappelle fort à propos tout ce qu'on peut faire avec les touches de fonction, en gros tout ce qui tourne autour du couper-coller. On peut notamment prendre un bloc en ram et l'insérer dans d'autres fichiers.

On a aussi des fonctions très commodes pour chercher et modifier des chaines de caractères. Pour les opérations sur disquette, on passe par un file requester très "up to date" puisqu'il s'agit du file requester de Charlie Heath (est-ce la seule raison de la présence de ARP-library à côté de ce programme?). Bref, un éditeur qui demande peut-être un (tout léger) apprentissage, mais qui paraît raisonnablement complet.

L'ASSEMBLEUR (genim2)

Pressons Amiga-A pour assembler. Un requester apparaît, détaillant les principales options possibles : code exécutable ou linkable? Doit-on distinguer majuscules et minuscules? Doit-on adjoindre une information pour le déboguage ? Doit-on produire un fichier listing et où (écran, ram, disque)? Sortie du fichier compilé en ram, sur disque ou nulle part? Assemblage rapide (plus gourmand en mémoire) ou lent? La grande nouveauté par rapport à K-Seka est la compatibilité : à une ou deux broutilles près, le programme accepte d'assembler les programmes qui ont été écrits pour les produits classiques du style Macro-Assembler. Cela tient à l'adoption des mêmes directives, de la même syntaxe pour les macros, et surtout de l'acceptation des fichiers "include". DEVPAC est capable de lire les fichiers "include" de provenance Commodore, mais on conseille plutôt d'utiliser des fichiers "include" prédigérés proposés avec le programme, pour aller plus vite (On donne aussi un petit utilitaire pour faire cette prédigestion avec les fichiers "include" à venir avec les futures révisions du système). Pour ma part, je crois qu'on peut aller encore plus vite sans fichier "include". C'était la solution imposée par K-Seka et une fois pour toutes, j'ai compilé tous les "include" en ma possession avec le Macro-Assembler. Depuis, je sais par exemple que dans la structure IntuiMessage, on a im_Class=$14, im_Code=$18, etc...(tout cela se trouve dans la disquette PD "Basic+ASM")... et je ne consulte plus les fichiers "include" que pour les

commentaires qu'ils contiennent. J'attends qu'on me persuade qu'il s'agit d'une mauvaise habitude; en attendant, mes assemblages sont bougrement plus rapides!

Enfin, comme tous les gens sérieux utilisent ces fichiers, il était normal qu'un produit sérieux puisse les compiler, et DEVPAC est manifestement un produit sérieux.

Bien sûr, s'il y a des erreurs d'écriture (erreurs de syntaxe, symboles non définis, etc...) DEVPAC vous en fournit la liste. Il fait mieux encore, puisqu'il vous renvoie sur l'éditeur, et plus précisément sur la première ligne litigieuse. Vous irez ensuite d'erreur en erreur en tapant Amiga-J. Aprés avoir tout corrigé, vous réassemblez. S'il n'y a plus d'erreur, c'est que votre code a un sens pour le 68000 - pas forcément celui que vous croyez, mais ce sera l'affaire du débogueur.

Si vous faites de trés gros programmes, vous les ferez sans doute par petits bouts que vous "linkerez" entre eux. Un autre cas de figure peut-être plus courant : vous avez fait un programme qui réclame ses arguments au moment de l'appel, soit par le CLI, soit par le Workbench. Dans ce cas, vous ferez souvent un "link" entre votre programme et un fichier "startup", si vous n'avez pas le courage d'écrire vous-même le code correspondant. Il faut donc un programme pour faire ces liens : DEVPAC propose tout simplement BLINK, un programme du domaine public qui a bien meilleure presse que le ALINK originel de Metacomco. Je ne peux pas vous livrer une opinion mieux fondée, mon apprentissage avec K-Seka m'ayant maintenu à l'écart de ces problèmes.

LE DEBOGUEUR (monam2)

Signalons au passage que l'assembleur et le débogueur peuvent s'appeler individuellement à partir du CLI. Le débogueur fonctionnera en débogueur symbolique pour tout fichier chargeable par l'AmigaDos et contenant une section (hunk) "symboles". Le fichier qui vient d'être créé par l'assembleur n'est qu'un cas particulier.

L'écran se partage en trois fenêtres. La première donne l'état des registres, ainsi que les premiers octets pointés par ces registres. La deuxième est le désassembleur, ou vous retrouvez votre programme avec vos symboles (ou seulement des adresses en hexa s'il n'y a pas de section "symboles" dans le fichier); une flèche vous indique où est la prochaine instruction à exécuter. La troisième fenêtre indique le contenu de la mémoire et on peut la verrouiller sur une adresse donnée. Les fenêtres 2 et 3 peuvent être dédoublées. Une commande "zoom" permet à chaque fenêtre de remplir tout l'écran - mais on n'a alors plus accés à tout le jeu de commandes. A tout instant, on peut modifier le contenu des registres et de la mémoire.

Les chevronnés du K-Seka ne se sentiront pas trop dépaysés. Il faudra simplement qu'ils prennent l'habitude de désigner les points d'arrêt avant de lancer le programme.

Tout se passe par séquences de commande au clavier. La souris est complètement hors course (combien de fois ai-je cliqué dans une fenêtre pour l'activer, alors qu'il faut taper sur la touche Amiga, puis sur le numéro de la fenêtre!).

Comme pour l'éditeur, ces séquences sont logiques ... en partie. Comme on n'a que 26 lettres à mettre aprés les touches CTRL ou Amiga, on va retrouver certaines des séquences de l'éditeur, avec des significations tout à fait différents. Par exemple, le CTRL-C revient à son sens classique d'arrêt de programme. Chacun fera son apprentissage, et plus d'un gardera la doc ouverte à la page récapitulative des diverses commandes du débogueur (pourquoi diable n'y a-t-il pas une page analogue pour l'éditeur?).

Les chevronnés du K-Seka ne se sentiront pas trop dépaysés. Il faudra simplement qu'ils prennent l'habitude de désigner les points d'arrêt avant de lancer le programme. Mais on a maintenant beaucoup plus de souplesse.

On peut décider de ne s'arrêter sur un point d'arrêt qu'au 31ème passage, ou au 88ème si cela vous arrange mieux. En mode trace, DEVPAC offre une commande CTRL-Z pour le pas à pas ordinaire, mais aussi un CTRL-T qui traite les JSR comme un pas unique, c'est à dire que vous retrouvez instantanément sur l'instruction qui suit le JSR dans votre source. Cela évite de se perdre dans les méandres des fonctions du système; aussi dans celles de vos routines dont vous êtes sûrs du fonctionnement.

L'amateur d'assembleur pour le Basic appréciera aussi la possibilité de sauvegarder tout ou partie du code chargé dans le débogueur pour constituer des fichiers binaires purs (cf la commande "wi" du K-Seka).

Si votre programme ouvre un écran de son cru, vous pourrez aussi aller voir ce qui s'y passe, par une commande "V". Mais si vous y activez quelque chose (en cliquant sur un gadget ou dans une fenêtre), vous devrez retourner au débogueur par la longue route des gadgets de profondeur ou... vous vous retrouverez piégé si vous avez ouvert une belle fenêtre plein écran sans ce type de gadget. Mais peut-on faire mieux?

COMPATIBILITE

Un appendice de la documentation est consacré aux problèmes de compatibilité avec les autres assembleurs du marché. A quelques détails prés, les programmes écrits pour le Macro-Assembleur passent sans modifications. Les programmes écrits sous K-Seka demandent à peine plus de retouches; il ne m'a guère fallu plus de dix minutes pour charger et faire tourner ceux que j'avais écrits.

CONCLUSION

Il y a quelques mois, Amazing Computing *avait publié une étude comparative entre plusieurs assembleurs disponibles sur le marché américain, et DEVPAC 1.2 (la version précédente), avec une conclusion fort élogieuse, à peine voilée par quelques critiques qui trouvent maintenant une réponse dans la nouvelle version.*

Le DEVPAC 2 est encore un peu plus rapide, et le débogueur est intégré. Que réclame le peuple?

L'épopée Héroïque du 68000

Initiation à l'assembleur épisode xxx

(à vous de compléter - *A-NEWS* le journal qui fait participer le lecteur)
(Ed: Moi je préfère A-News, le journal qui montre le bon chemin...)

Par Romeo Rapido

Récapitulons les différents modes d'adressage.

Afin de simplifier quand un registre reçoit une valeur on notera ri <- . Si c'est une valeur qui est stockée on écrira celle ci. Si c'est le contenu d'un registre on écrira le registre ri. Si c'est un adressage indirect et que c'est la valeur contenue à l'adresse qui est dans le registre ri, on écrira (ri) (ouf !!).

Rappelons qu'il y a 8 registres de données (d0 à d7)et 8 registres d'adresse (a0 à a7)et que a7 est aussi le pointeur de pile ou SP (stack pointeur), leur taille est de 32 bits, donc acte. Enfin les instructions s'écrivent INSTRUCTION SOURCE,DESTINATION ou INSTRUCTION SOURCE. Dans ce dernier cas la source est aussi la destination (ex clr.l d0 qui est la remise à 0 du registre d0)on abregera quelquefois par D et S: ex move.l d0,d1 on peut ecrire la syntaxe de l'instruction move qui est D <- S et son effet dans ce cas qui est d1 <- d0

Absolu move.l $ff250,d0
D <- (S)
d0 <- ($ff250) (d0 reçoit le contenu de l'adresse $ff250)
Immediat move.l #$80,d0
D <- S
d0 <- $80 (d0 reçoit la valeur $80)
Direct de registre move.l d0,d1
D <- S
d1 <- d0
Indirect move.l (a0),d0
D <- (S)
d0 <- (a0)
Indirect predecrementé move.l -(a0),d0
S = S - taille, D <- (S) (taille =1,2 ou 3 selon que .b,.w ou.l)
a0 = a0 -1 si .b -2 si .w et -4 si .l , d0 <- (a0)
Indirect postincrementé move.l d0,(a0)+
D <- S, D = D + taille
d0 <- (a0) , a0 = a0 +1 si .b +2 si .w et +4 si .l
Indirect avec déplacement move.l 5(a0),d0
D <- (S + d)
d0 <- (a0 + d) (la valeur de a0 n'est pas modifiée)
Indirect indexe avec déplacement move.l 5(a0,d0),d0
D <- (S + d + I) (I registre d'index)
d0 <- (a0 + d + d0)

A noter que l'on peut specifier la taille du registre d'index 16 bits .w ou 32 bits .l ex: move.w (a0,d0.w),d1

Il n'en reste plus qu'un, l'adressage relatif au PC. Très utile pour générer des programmes relogeables mais je l'ai volontairement passé sous silence car l'assembleur de l'aztec ne le reconnait pas. Par contre si vous travaillez avec KSEKA vous pouvez l'utiliser (c'est même recommandé - voir article de C.Vassallo sur le basic et l'assembleur dans *A-News* N°11).

Dans ce cas move.l DeCadix(PC),d0 se traduit par :

D0 <- (PC + distance jusqu'au Label DeCadix) (Arg j'ai craqué, c'était trop tentant) Cette distance pouvant être negative ou positive. Votre programme est donc relogable car où que soit le label le déplacement est le même et il n'y a pas d'erreur d'adressage.

Vous savez déjà qu'il y a aussi 2 autres registres le PC (program counter) qui pointe sur l'instruction à exécuter et le registre CCR (code condition register)qui contient les bits C (cary ou retenue) V (overflot ou dépassement) Z (zero) N (negatif) X (extend bit d'extention)

Ces bits sont positionées lors d'une opération ou d'un test du type cmp.l #$8000,d0 qui effectue l'opération d0-$8000 (destination - source virtuellement, c'est à dire que les registres ne sont pas modifiés) dont le seul but est de positionner les indicateurs. Sachez qu'il existe d'autres bits dans le registre d'état mais que ceux ci sont réservés au système et au mode superviseur.

Signification:
Z positionné si le résultat est nul
V dépassement de capacité le résultat ne peut pas tenir dans la taille de l'opérande
C retenue positionné si une retenue est générée
X positionné par les opérations sur les operandes étendus

Ces différents bits peuvent être testés par les instructions de branchement pour faire des branchements conditionnels. Leur combinaison permet de faire tous les test indispensables. La syntaxe est Bcc adresse ou étiquette.

cc peut etre

CC	retenue a zero	c = 0
CS	retenue a 1	c = 1
EQ	egal	z = 1
NE	différent	z = 0
GE	supérieur ou egal	n ou v = 0
GT	supérieur	z et (n ou v)= 0
HI	superieur	c et z = 0
LE	inférieur ou egal	z et (n ou v)= 1
LS	inférieur ou egal	c et z = 1
LT	inférieur	n ou v = 1
MI	négatif	n = 1
PL	positif	n = 0
VC	dépassement a 0	v = 0
VS	dépassement a 1	v = 1
T	vrai	1
F	faux	0

RA | saut inconditionnel |

Bon, ceci étant dit, passons à la programmation des boucles en assembleur.

Ex 1 le for:
for(i=0,i<10,i++){...}

```
move.w  #0,i     ; initialiser la variable de boucle
debut_for:
cmpi.w  #10,i    ; comparer i a 10 (i - 10 )
bge.s   fin_for  ; si resultat >= 0 fin du for
boucle:
.
.
.
addq    #1,i     ; incrémenter le compteur de boucle
bra.s   debut_for ; saut inconditionnel
fin_for:
```

Pourquoi mettre le test en début de boucle tout simplement pour le cas où on rentrerait dans la boucle avec une valeur nulle ou négative. Ex :

for(,bouc<10,bouc++) {...}
Ici la variable n'est pas initialisée en début de boucle et elle peut donc contenir n'importe quoi. Il en est de même en asm, d'ou la nécessite de tester en début de boucle sauf si l'on est certain que l'on doit passer au moins une fois dans la boucle. Vous pouvez optimiser les algo en utilisant les registres pour contenir les indices de boucles, mais attention à ne pas utiliser ces registres dans le corps de la boucle (gare aux appels de fonction dans la rom entre autre) ou alors sauvegardez les sur la pile.

Vous remarquerez que les branchements ont tous le suffixe .s, ceci afin de travailler en relatif et non pas en absolu. Explication bra étiquette fait un jump à l'adresse 32 bit d'étiquette, alors que bra.s étiquette decrémente ou incrémente le PC de la valeur nécessaire pour que celui ci contienne la valeur étiquette. La valeur de ce déplacement doit tenir sur 16 bits en signé. On peut donc se déplacer d'à peu près 32 K en avant ou en arrière, ce qui est quasiment toujours suffisant.

Ex 2 le repeat {...} until(condition) :

```
repeat{...} until (i=10)
debut_repeat:
.
.
.
cmpi.w  #10,i
bne.s   debut_repeat
l'operation effectuée par cmpi etant destination - opérande
(ici i - 10 )
si until(i<>10) on aura  beq.s   debut_repeat
until(i<10)          bge.s   debut_repeat
until(i>10)          ble.s   debut_repeat
until(i<=10)         bpl.s   debut_repeat
until(i>=10)         bmi.s   debut_repeat
```

Ex 3 le while(condition){...}:

```
while(i=10)

debut_while:
cmpi.w  #10,i
bne.s   fin_while
.
.
.
fin_while:
```

Comme vous avez pu le constater on a utilisé l'instruction cmpi le i en plus veut dire immédiat avec une valeur donnée. Il existe aussi addi, subi etc (reportez vous au jeux d'instructions du 68000 dans votre bouquin préféré, moi c'est ***Mise en oeuvre du 68000*** de chez SYBEX, un très bon livre sur le 68000 et ses frères ainés, dont le prix est au alentours de 240 F). On aurait pu utiliser cmp qui est plus général de même il existe cmpa qui peut etre utilisé pour tester les registres d'adresses.

Enfin une dernière boucle, le for initialise et décrémente.
for(i=10;i>=0;i--)

```
moveq   #10,d0
debut_for:
.
.
.
dbra    d0,debut_for
```

Cette instruction est très puissante car elle décrémente le registre et se branche à l'étiquette si la condition est réalisée sa syntaxe est donc dbCC dn, étiquette (comme bCC). Dans le cas présent le saut est effectué tant que d0 est >= 0 (faites attention au nombre de fois ou vous passez dans la boucle, si vous initialisez le registre à n vous passerez n+1 fois dans la boucle). Remarquez au passage le moveq qui est plus rapide qu'un move.w mais qui permet seulement de stocker des opérandes sur 8 bits en signés.

Bon ben voilà, vous connaissez maintenent les bases de la programmation en assembleur on va pouvoir passer aux choses sérieuses (ouverture des librairies, des fenêtres, écrans, fichiers et tout le reste). Sur ceux tchaoooo from ***Roméo el Rapido*** et pour tout problèmes 36 15 code **DEEP** bal **ROMEORAPID** (ou écrire à ***A-News***).

Cours, riz et ...

COURRIER ASM

Suite à l'article de *Little Zeus* du N° 9, Serge Lempereur a des problèmes pour utiliser les fonctions graphiques de la rom. Ses problèmes pouvant aussi être les vôtres voici quelques conseils.

En premier lieu voir ***A-News*** n° 6 dans la rubrique coin C où sont présentés Move, Draw, RectFill et autre WritePixel pour les remplissages plus complexes (AreaMove, AreaDraw). Il y aura un article prochainement en C.

Mais puisque tu travailles en ASM il est nécessaire d'ouvrir la graphic library d'allouer une structure bitmap et une structure rastport (facile en C, moins en asm). Il faut ensuite initialiser le rastport (InitRastPort(rastport)) et le bitmap (InitBitmap(bitmap,profondeur,largeur,hauteur)) et mettre dans le champ bitmap du rastport le pointeur sur la structure bitmap, qui elle même contient entre autres les pointeurs sur les différents bitplanes (initialiser les pointeurs apres avoir alloué les bitplanes). (Voir les includes .i et .h pour plus de détails sur les imbrications des différentes structures). Il ne reste plus qu'à appeler les fonctions avec les paramètres corrects et pour finir refermer les libraries.

Bon, tant que j'y suis une autre mise au point : les fichiers link du SEKA sont linkable avec le SEKA uniquement. Il en va de même pour les fichiers .o générés par l'AZTEC et le LATTICE car il n'a pas été defini de standard genre IFF dans ce domaine. Dommage.

Perfect Sound

Testé par FRANK VROEGOP

Je vais vous parler ce-mois-ci d'un produit importé et distribué par l'équipe C.I.S. de Talence, un important annonceur d'A-News.

Rassurez-vous il ne s'agit pas d'un publi-reportage "spécial copinage" car malgré leur développement spectaculaire, ils n'ont pas encore les moyens de m'acheter.

Perfect Sound est destiné aux illustrateurs sonores (programmes, démos et jeux), aux utilisateurs de logiciels musicaux et aux fous de la Mouse Music squattant l'Amiga pour arriver à leurs fins.

Mais avant de vous parler plus longuement de ce produit, il me semble opportun d'expliquer le principe de l'échantillonnage (*sampling* si vous préférez).

Le Principe

Avant l'ère du tout-informatique, la seule manière d'enregistrer, de stocker et de restituer un son était analogique. Le son était gravé dans le vinyle, couché magnétiquement sur un ruban plastique, etc...

Depuis quelques années il est possible d'enregistrer, de stocker et de restituer numériquement un son. A l'aide d'un convertisseur analogique-numérique le son est transformé en un code binaire, puis stocké sous sa forme numérique dans la mémoire de l'ordinateur, le disque dur, le compact disque et depuis peu le D.A.T. (*digital audio tape*).

Un convertisseur numérique-analogique permet de traduire le code binaire en des pulsions analogiques qui, amplifiées, attaquent les membranes de vos haut-parleurs et finissent dans vos oreilles.

On appelle échantillonnage un enregistrement numérique de courte durée (quelques secondes) utilisé à des fins musicales. On peut, par exemple, enregistrer (ou échantillonner) toutes les notes d'un piano acoustique, les mémoriser puis les rappeler en temps réelles à partir d'un clavier de commande. La dernière génération de pianos électriques utilise technologie et permet de restituer les sonorités des pianos les plus prestigieux pour le prix d'un piano d'étude. Pour utiliser un échantillon en temps réel, indispensable en musique, vous êtes d'abord obligé de charger les informations de la disquette ou du disque dur dans la mémoire vive de la machine (à moins que ces informations soient figées dans une rom).

Une machine qui permet d'enregistrer numériquement, de stocker sur disquette et de restituer ces enregistrements en temps réel à partir d'un clavier musical s'appelle un SAMPLER ou ECHANTILLONNEUR.

La plupart des samplers Midi travaillent en 12 bits et permettent de 11 secondes à 1 minute d'échantillonnage mono pour 750 Ko (pour un prix situé entre 10 000F et 20 000F). Pour ne pas gaspiller de mémoire, l'utilisateur peut varier la vitesse d'échantillonnage en fonction de la nature du son (la numérisation d'une voix ou d'une grosse caisse nécessite moins d'informations que la numérisation d'une pêche d'orchestre ou d'une cymbale crash).

La dernière génération des samplers Midi 16-bits peut travailler à 44.1 KHz et permet un enregistrement de 12 secondes stéréo de qualité compact disque pour 2 méga (le S1000 Akaï est fabuleux, mais coûte 33 000F!).

L'échantillonnage est une technologie gourmande en mémoire et onéreuse pour le musicien amateur. Cependant, il existe un micro-ordinateur qui possède des convertisseurs numérique-analogique : l'Amiga.

Tous les sons que vous rencontrez dans les programmes, les jeux, ou les démos ont été échantillonnés.

Les échantillons se trouvant sur des disquettes sont chargés dans la mémoire vive de l'Amiga, puis transmis par un convertisseur numérique vers les sorties audio.

Les résultats sont étonnants si on songe que les convertisseurs ne travaillent qu'à 8 bits. Le son est propre et musicale, surtout si vous branchez vos sorties audio sur une chaine HiFi. Le grain des voix et des percussions est vraiment extraordinaire et rappelle le Fairlight 1 ou le premier Emulator né au début de la décennie (2 secondes à 8 bits pour 100 000F!

Et le Perfect Sound?

Ce petit boitier qui se branche sur le port parallèle de l'Amiga va transformer ma machine en un sampler 8 bits stéréo.

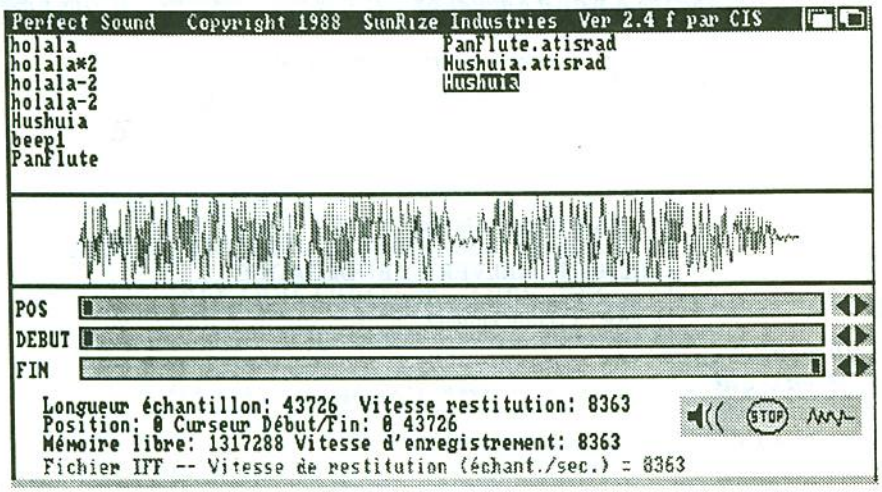
Je charge le logiciel livré avec le boitier et retrouve l'image de leur publicité illustrée par un savant montage sonore de plusieurs échantillons alliant Laurie Anderson (légèrement "detuned") à Michael Jackson... not bad! Irréprochablement "clean". C'est à ce moment précis que je suis pris d'un malaise. Outre le programme, la disquette comprend un mode d'emploi augmenté de conseils pratiques, une adresse et un numéro de téléphone pour des renseignements supplémentaires! Et pire, le tout en FRANCAIS!

L'équipe de C.I.S. a tout adapté, amélioré et expliqué. Tout est d'une simplicité enfantine, une seule lecture, dix minutes de manipulations avec le montage sonore du générique et on domine le logiciel.

Inquiet, je vérifie le mode d'emploi resté dans la boîte... en français aussi, avec encore plus d'explications :

- qu'est-ce qu'un son digitalisé
- fonctions de l'éditeur de sons
- etc.

Comprenez mon désarroi. Depuis dix ans j'essaye des machines et des logiciels. J'ai commencé avec le Korg MS20 sans



mode d'emploi; acheté un des premiers DX7; reçu le S900 avec un mode d'emploi en japonais et essayé des logiciels Midi non-commercialisés complètement buggés.

Comment faire un article sur Perfect Sound sans copier la notice? Comment expliquer le fonctionnement du logiciel sans avoir l'air de prendre les lecteurs pour des imbéciles?

Je Branche

M'enfin... je branche une source sonore niveau "ligne" sur les entrées cinch du boîtier. Pour mes tests j'ai utilisé un compact disque, une platine K7 et surtout un autre sampler (Akaï S900).

Je clique *Digitalisation* et règle avec le potentiomètre du boîtier le niveau d'entrée. Sur l'écran, deux crête-mètres (comme sur une platine K7) m'aident à règler le bon niveau.

Je reclique et l'échantillonage de fait. Il faut compter environ 100 Ko pour 10 secondes de sons mono corrects. Je peux maintenant éditer mon échantillon :

- couper
- coller
- transposer
- lire à l'envers
- lire en boucle

Je peux stocker jusqu'à 15 échantillons en mémoire et les monter ensemble.

Simple, rapide, et efficace.

Rien ne vous empêche de retravailler vos échantillons dans les autres éditeurs de sons disponibles pour l'Amiga.

Quelques conseils :

- *Partez toujours d'une source analogique irréprochable.*
- *Réglez bien le gain d'entrée* (avec les crête-mètres mais surtout avec vos oreilles).
- *Essayez plusieurs vitesses d'échantillonnage* pour un même son; retenez la plus basse vitesse donnant un résultat satisfaisant et récuperez de la mémoire.
- *Evitez l'échantillonnage stéréo* peu spectaculaire à ce niveau, très gourmand en mémoire (2 fois plus) et qui restreint la polyphonie dans l'utilisation d'un logiciel musical.
- *Avant de commencer à trafiquer votre échantillon, faites une sauvegarde!*
- *Pour éviter les "clacs"* dans vos boucles, bouclez alternativement à l'envers, à l'endroit, etc. Les points de colle auront ainsi exactement les mêmes caractéristiques.
- *Dans les logiciels KCS version 1.6A et MRS de Dr.T vous pouvez chargez jusqu'à 16 sons sur 16 canaux Midi différents et les jouer ou séquencer en temps réel à partir d'un clavier Midi* (voir *A-News* Nov 88).

Perfect Sound donne des résultats amplement satisfaisants pour sonoriser vos programmes, jeux et démos. Pour une utilisation Midi, exploitez surtout le grain "8 bits" (sur les voix, les percussions et les gimmicks) qui contrastera bien avec vos nappes synthétiques.

Le boîtier est bien conçu et le logiciel en français remarquablement réalisé; le tout à un prix étonnant (moins de 900F). Il constitue en plus une excellente introduction à l'échantillonnage pour ceux qui envisagent d'investir dans un sampler Midi stéréo 16-bits 44.1 KHz.

A partir de demain, j'économise.

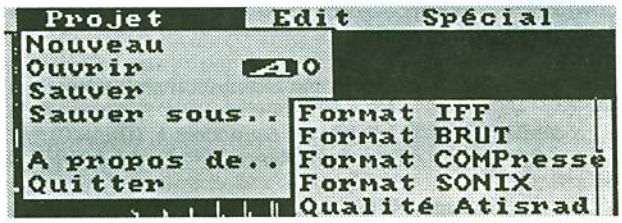
Frank Vroegop

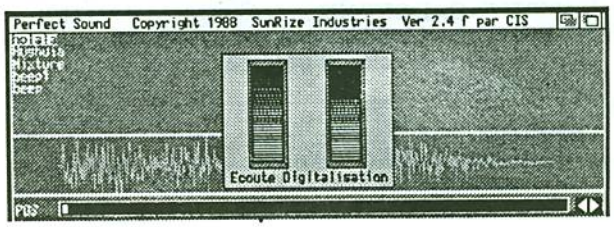
P.S. Bravo C.I.S.

Prix : 895F. Distributeur CIS, 571 cours de la libération, 33400 Talence (tél 56-37-43-78). Deux versions pour A1000 et pour A2000/A500.

(Ed: Il est à noter que trois des fonctions sur la version française du logiciel de Perfect Sound n'existent pas sur la version américaine - l'option sauvegarde en format Sonix, les vu-mètres de niveaux échantillonnage, et l'option de fermer le Workbench (gain de 30k de place mémoire).

Nous demandons encore une fois aux importateurs et distributeurs de nous envoyer leurs produits Amiga pour test, surtout (mais pas exclusivement) les produits traduits, meme partiellement, en français.)





Petite Application de la Programmation Orientee Objet aux Gadgets

Comme promis le mois dernier, voici un petit exemple de programmation orientée objet. Ceux qui connaissent déjà ne seront pas très impressionnés mais ce n'est qu'un tout petit exemple de ce que l'on peut faire. Le sujet de l'article étant les gadgets, voyons en quoi elle nous facilite la vie.

Lorsqu'un gadget est activé par l'utilisateur, un message est envoyé à la fenêtre qui le contient. Le problème est de savoir de la façon la plus simple possible quel gadget est activé. Dans le dernier exemple (cf Anews n°9), on récupérait le numéro du gadget émetteur et, par un switch/case, on déterminait l'action à exécuter.

La ruse de sioux consiste à placer dans le champ UserData de la structure Gadget l'adresse de la fonction à exécuter. De cette manière, on n'aura plus besoin de savoir quel est le gadget activé pour appeler la fonction correspondante; on appelera directement la fonction dont l'adresse est située dans le champ UserData. Si vous n'êtes pas convaincu, comparez le programme d'exemple avec celui d'Anews n°9. C'est tout de même plus simple! Votre compilateur (j'ai utilisé le Lattice 4.0) risque cependant de protester par un warning. Méprisez donc cet esprit de contradiction: le programme est correct. (Au passage, si un lecteur éclairé trouve la conversion de type nécessaire pour éliminer ce warning, il gagnera ... toute mon admiration). Maintenant, tapez le listing et essayez-le. Chorizo Kid le mettra bientôt à votre disposition en téléchargement sur DEEP.

***BATCHMAN** orienté gadgets*

```
#include <intuition/intuition.h>

/*************GADGET N°1  ********************/

int TraitGadget1() {
  printf("L'action associée au gadget 1 est exécutée");
  return(FALSE);
}

struct IntuiText Text1 = {
  1,0,JAM2,23,17,NULL,"GADGET1",NULL
};

struct Gadget Gadget1 = {
  NULL,110,30,100,40,GADGHCOMP,GADGIMMEDIATE
| RELVERIFY,BOOLGADGET,
  NULL,NULL,&Text1,NULL,NULL,NULL,(APTR)Tra-
itGadget1
};

/**********  GADGET N°2  ********************/
int TraitGadget2() {
  printf("L'action associée au gadget 2 est exécutée");
  return(FALSE);
}

struct IntuiText Text2 = {
  1,0,JAM2,23,17,NULL,"GADGET2",NULL
};

struct Gadget Gadget2 = {
  &Gadget1,430,30,100,40,GADGHCOMP,GADGIM-
MEDIATE | RELVERIFY,BOOLGADGET,
  NULL,NULL,&Text2,NULL,NULL,NUL-
L,(APTR)TraitGadget2
};

/**************  GADGET N°3  *********/

int TraitGadget3() {
  printf("L'action associée au gadget 3 est exécutée");
  printf("c'est fini, on sort!");
  return(TRUE);
}

struct IntuiText Text3 = {
  1,0,JAM2,23,17,NULL,"SORTIE",NULL
};

struct Gadget Gadget3 = {
  &Gadget2,430,130,100,40,GADGHCOMP,GADGIM-
MEDIATE | RELVERIFY,BOOLGADGET,
  NULL,NULL,&Text3,NULL,NULL,NU-
LL,(APTR)TraitGadget3
};

struct NewWindow NewWindow = {
  0,0,640,190,0,1,GADGETDOWN,
  WINDOWDEPTH | WINDOWSIZING | WIN-
DOWDRAG | ACTIVATE,
  &Gadget3,NULL,"Exemple d'utilisation des Gad-
gets",NULL,
  NULL,0,0,0,0,WBENCHSCREEN
};

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *Window;
struct IntuiMessage *Message;
int fin;

int (* f)();

void main() {

  IntuitionBase = (struct IntuitionBase *) OpenLib-
rary("intuition.library",0);
  if (!IntuitionBase) exit(0);

  Window = (struct Window *) OpenWin-
dow(&NewWindow);
  if (!Window) exit(0);

  printf("\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n");

  while (!fin) {     /* !fin est équivalent à (fin != 0) */
    Message = (struct IntuiMessage*) GetMsg(Window-
>UserPort);
    if (Message->Class == GADGETDOWN) {
      f = ((struct Gadget *)Message->IAddress)-
>UserData;
      fin = (* f) ();

      ReplyMsg(Message);
    }
  }
  CloseWindow(Window);
  CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 22

franglish version - final issue

Monte-Carlo, le 17 Fevrier 1989

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Il y a tout juste trois ans, de retour de la toute première réunion dès développeurs Amiga, tenue à Paris en Février 86, j'envoyais à mes collègues le tout premier numéro de ma Newsletter; une vingtaine d'exemplaires en tout!

Un an plus tard (debut 87) mes lecteurs étaient déjà plus de 500; cela me paraissait énorme; en Décembre 87 ma Newsletter était diffusée presque à mille exemplaires.

Pendant tout ce temps là (presque deux ans) CAN (à l'époque s'appelait, évidemment, Cupertino's AMIGA Newsletter) était envoyée gratuitement (environ tous les deux mois) à tous ceux qui la demandaient; au moment de l'envoi il y avait des timbres, des photocopies, des enveloppes et des étiquettes partout! C'était infernal, mais les nouveaux amis que j'avais connu, même seulement par courrier, étaient pour moi une raison de continuer.

A ce moment là mes relations avec Commodore-France s'étaient déjà dégradées. M. Franck Lanne en avait pris la direction depuis quelques mois et j'ai l'impression qu'il n'aimait pas trop ma *plume sauvage* toujours du côté de l'utilisateur.

Attristé par la situation j'avais décidé d'arrêter mon soutien à l'Amiga quand, tout juste avant la fin de l'année (1987) tel Sieur Bruce Lepper pris contact avec moi pour me rencontrer: il voulait fonder une revue dédiée à l'Amiga avec ma Newsletter à l'intérieur.

En luttant contre les *forces adverses* qui s'opposaient à la parution de A-news (le nom aurait dû être Amiga-News) le tout premier numéro, à la fin de Mars 1988, était en kiosque avec le numéro 10 de ma Newsletter à l'intérieur. Ce numéro-ci, donc, non seulement représente le troisième anniversaire de **CAN**, mais aussi le premier anniversaire d'**A-news**.

Non seulement double anniversaire donc, mais aussi un très grand succès. A-news (et par conséquent ma Newsletter aussi) passe à 16.000 exemplaires et mon *contact* avec mes lecteurs est absolument extraordinaire; au retour des Etats-Unis j'ai trouvé 21 kilos de courrier dont environ deux tiers venaient de mes lecteurs. (A ce propos je remercie tous ceux qui m'ont envoyé une carte de voeux en m'excusant, vue la quantité, de ne pas avoir pu repondre individuellement.) Encore aujourd'hui je continue à recevoir entre 10 et 30 lettres par jour. Il serait difficile de prétendre plus!

DIRECTORY

S.A.V. Amiga ..... page 2

C-F et moi ..... page 2

Le prix des Chips ..... page 2

Compatibilité 1.3 ..... page 3

Mini-Tips ..... page 3

Concours ABC ..... page 3

AmiExpo ..... page 3

Missing Articles ..... page 3

Amigalement Vôtre .... page 4

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande

Et voilà, pourtant, qu'au sommet de mon succès d'AmigaFanatic je vous annonce la nouvelle: j'arrête.

Oui, oui je sais!, je vous dois au moins des explications et j'aimerais en avoir! En réalité je n'ai pas une raison précise. En gros je pourrais vous dire que je suis *démotivé* mais ceci reste un peu vague, même si c'est la vérité.

Tout d'abord je suis convaincu qu'un travail, il faut le faire bien ou ne le pas faire du tout. Je me suis rendu compte par exemple que 4 pages d'articles (sur les 8 que j'ai à disposition) étaient insuffisantes pour un *travail bien fait*. J'aurais dû grignoter de la place à la partie PDS, mais j'aurais déçu tous ceux qui attendaient l'annonce de nouveautés. (La solution de compresser ultérieurement la typographie de mes articles, je l'avais mise de côté car j'estime qu'un article, même le meilleur, risque de ne pas être lu s'il est... presque illisible!)

Je pourrais vous parler d'une dizaine de problèmes mineurs tel que de commandes PDS qui m'ont été payées avec des chèques volés (!) ou des envois recommandés abimés par la Poste qui a refusé de m'indemniser (avec milles prétextes), mais que j'ai remplacé immédiatement à mes Amigàdos. Mais cela j'aurais pu le supporter.

Un point qui a eu un rôle déterminant dans ma décision a été le résultat de l'enquête S.A.V. Amiga. Avec quel courage, sur le plan simplement moral, je peux continuer à vanter les vertus (vraies et réelles) de l'Amiga quand le jour où il y a un problème l'on se trouve face à un mur (Commodore) qui est sourd, muet et aveugle! Il ne faut pas oublier que pour un ordinateur la qualité du support utilisateur représente au moins la moitié de sa valeur et de son utilité.

Cette remarque m'amène aussi à un autre problème que j'ai rencontré: le nombre d'appels que je reçois car des utilisateurs en difficulté n'arrivent pas à obtenir une aide de la part de Commodore et/ou de leurs revendeurs, lequels (il faut le dire) vont battre brutalement leur tête (eux aussi) contre le mur de silence de Commodore! Sur ce point je ne veux pas être

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter (CAN) est une lettre d'information privée publiée à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-news".

CAN - Copyright 1986, 1987, 1988 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites. Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

mal compris. J'aime bien vous aider, mais pour quelle raison dois-je faire moi tout seul le travail de quelqu'un d'autre qui, au lieu de me remercier, encore aujourd'hui (même si indirectement), me met les bâtons dans les roues. (N.B.: je parle à titre strictement personnel.)

Confucius dit: "*Ne fais pas du bien si tu n'a pas la force d'en supporter l'ingratitude.*" Voilà, quelque chose de *magique* s'est brisé: je n'ai plus cette force.

En revanche je tiens à souligner que je ne vous laisserai pas tomber immédiatement et totalement. Le "Concours ABC" continue (voir article) et chaque mois je ferai parvenir à A-news le(s) programme(s) gagnant(s). Je garantis le suivi des abonnements et, pour la diffusion du PDS, je vous renvoie à l'annonce des nouveautés où j'explique comment j'assurerai le suivi de ce service.

Ceux qui sont intéressés à l'ordinateur NeXT pourront lire mes articles dans chaque numéro d'Icône qui dédiera régulièrement une rubrique à cette superbe machine.

Bien sûr je ne laisserai même pas tomber Bruce Lepper qui a eu la gentillesse d'accueillir mes pages jusqu'ici et, chaque fois que j'aurai des nouvelles à partager avec vous je lui ferai parvenir mes articles même si ceux-ci ne seront plus partie de ma Newsletter, étant donné que je les écrirai avec une périodicité aléatoire.

Tout ce que je viens de dire ne m'empêchera pas de vous présenter, même si c'est pour la dernière fois, le directory du mois.

S.A.V. Amiga

Je ne vous quitterai pas sans vous faire part de "l'enquête" que j'ai menée à propos du service après-vente. Parmi les dizaines d'Amigàdos qui m'ont contacté, deux, je repète: deux, en étaient satisfaits. Pour exprimer le sentiment général des autres je ne pourrais faire rien de mieux que de reprendre la conclusion d'une lettre signée Rxxxxx Fxxxxx: "*Certains jours on peut vraiment maudire Commodore et tous leurs revendeurs...*". J'ajouterai que celle-ci était loin d'être la plus méchante; d'autres lettres provenaient de clients exacerbés à tel point que leur contenu est impubliable à cause de la lourdeur des insultes.

Ce que je viens d'écrire en revanche pourrait donner une idée fausse de la situation réelle car il faut d'abord partager les fautes qui sont propres à Commodore (où par Commodore j'entends à la limite et par extension ceux qui éventuellement sous-traitent le service de réparation) des fautes commises par les revendeurs.

Une des doléances les plus courantes porte sur le délai d'intervention. Le S.A.V. Amiga, d'après vos lettres, en règle générale, est loin d'être rapide. En revanche il faut savoir que, dans bien de cas, les machines à réparer, aussi bien à l'aller qu'au retour, restent plusieurs jours chez les revendeurs qui ne sont pas toujours pressés de les envoyer ou de prévenir le client quand celles-ci reviennent réparées. Sur ce sujet je dois préciser que les deux expériences positives portées à ma connaissance me signalaient une intervention efficace et rapide de la part du revendeur; cela soit en intervenant lui même sur la machine, soit avec un suivi très soigné et rapide des démarches nécessaires et utiles à assurer un S.A.V. efficace.

En revanche, en défense des revendeurs, il faut dire que ceux-ci se trouvent souvent dans une position incomfortable en ce qui concerne le S.A.V. Amiga. Avant tout, dans bien de cas, en fonction d'un mécanisme défini *rachat de garantie*, une réparation encore sous garantie qui ne coûte rien au client risque de coûter très cher au revendeur car celui-ci la paye à la place du client. Il est évident que dans ces conditions un revendeur n'est pas motivé à se donner de la peine! Autre point où les revendeurs sont mal placés pour assister leur clientèle est ce que je définis par *l'incertitude de la situation*; cela est le résultat d'un autre phénomène que j'appelle *l'incommunicabilité*. Dans d'autres termes le revendeur n'arrive quasiment jamais à savoir ce qui est arrivé à votre machine; à savoir où elle se trouve, de quelle panne il s'agit. Techniciens introuvables qui ne rapellent jamais, attentes au téléphone aussi longues qu'inutiles (avec coût téléphonique en proportion) sont seulement une partie des difficultés rencontrées chaque jour par la plupart des revendeurs Amiga.

Si cela peut vous soulager, je peux vous dire que j'ai fait aussi une *demi-enquête* parallèle sur d'autres machines (même professionnelles, voire très professionnelles) et la situation n'est pas pourtant meilleure. Moins tragique en général, en moyenne c'est quand même un tout petit peu mieux.

En réalité l'impression que j'ai, c'est que ce qui ne va pas chez Commodore, plutôt que le S.A.V. *normal*, ce sont certains cas limites tellement absurdes qui ont du grotesque. Attentes de 6 (six!) mois ou plus; machines qui reviennent (même plusieurs fois de suite) non réparées; machines qui partent avec un défaut et reviennent avec deux; machines envoyées avec leurs accessoires (souris, câbles, manuels, etc.) et qui reviennent toutes seules. Dans tous les cas, ce qui est absurde, plus encore que le problème lui-même, c'est la non-intervention de Commodore afin de résoudre les cas extrêmes.

Là, encore une fois, il faut mettre en évidence que, si ces cas sont limités, le je-m'en-foutisme de Commodore face aux *victimes* est intolérable et inexplicable. Si, au contraire, ces cas extrêmes ne seraient pas aussi limités en quantité et fréquence, il serait raisonnable de conclure que le S.A.V. Amiga de Commodore est... *terriblement bugué!*...

Quoi qu'il en soit, face au silence de Commodore, je ne veux pas (et je ne peux pas) tirer de conclusions mais je dois ajouter que le silence de l'Allemagne, parfaitement au courant de la situation (car mise au courant par moi-même avec des documents à l'appui), ne peut qu'être considéré décevant au delà de tout espoir. VIVA AMIGA et... bonne chance!

C-F et moi

Par moyen d'un article publié dans ma CAN #19 (A-News #9), j'avais déclaré *officiellement* et *publiquement* que j'étais favorable à un accord de paix avec Commodore-France.

Dans le doute que les responsables de C-F ne lisent pas A-news et/ou ma Newsletter (!?) j'ai envoyé un exemplaire de celle-ci par Recommandé A.R. afin de les informer et de leur laisser l'initiative.

Je n'ai pas reçu de réponse, ni personne de Commodore-France ne m'a contacté. Face à leur silence et vu le temps écoulé, le 14 février dernier je leur ai envoyé un télex afin de les informer que j'interprétais leur silence tel qu'un manque d'intérêt à l'accord de paix proposé. (Au moment où j'écris, samedi 18 février 9:57, même ce télex n'a pas reçu de réponse.)

Evidemment, vu ma décision d'arrêter, *the problem is over* mais je tenais à mettre en évidence (admis que quelqu'un s'en doutait) que l'hostilité ne venait pas de moi.

Le Prix des Chips

Un bon nombre de coups de fils que je reçois porte sur deux arguments bien précis: l'achat d'une carte mémoire et la date de disponibilité de certaines nouveautés annoncées depuis très longtemps, tel que le Video-Toaster.

Les prix de RAMs rend très onéreux l'achat des extensions mémoire et le prix des autres composants a poussé la plupart des fabriquants à rapporter la commercialisation de plusieurs produits.

Sur cet argument j'ai pour vous une bonne et une mauvaise nouvelle. The good one first: le prix de composants a baissé. Je pourrais dire avoir assisté "en direct" à cette baisse car le prix des composants avait déjà commencé à descendre pendant le Consumer Electronic Show de Las Vegas et il a continué (même brutalement) pendant tout le mois de janvier.

Les plus attentifs de mes lecteurs se souviendront que dans mes articles précédents j'avais prévu cette baisse que je situais entre la fin de l'année et printemps 89.

Tout s'est passé selon mes prévisions. Où est donc la mauvaise nouvelle?! Simple, suivez-moi avec attention: les japonais, sur le marché mondial des chips, ont la partie du lion et avec les américains arrivent à dominer (avec un *extrasuperlarge* avantage) les producteurs européens qui, dans la quasi-totalité des cas, n'arrivent pas à les concurrencer sur le plan économique; (prix plus élevés pour des revenus plus faibles).

Les Japonais et les Américains baissent leurs prix?! Quoi faire pour se défendre? Mais on va mettre des barrières à l'importation, évidemment! (Ah!, tiens... ça c'est nouveau...).

Voilà la mauvaise nouvelle: vis-à-vis des Américains et des Japonais, nous bénéficierons d'une baisse de prix bien plus modeste et nous payerons le prix de la non-compétitivité de notre vieux continent... (Y-a quelqu'un qui veut venir aux USA avec moi?!)

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue AmiCat 1988/89 - (Addendum du 17 Février 1989)

Je vous rappelle que le catalogue PDS (AmiCat) a été publié dans le numéro 10 de A-news à l'intérieur de ma Newsletter #20; je vous donne ici la description de nouvelles disquettes que j'ai reçues depuis:

FISH 173

CrcList Liste complète des fichiers des disquettes FISH du numéro 146 au 172 à afficher en utilisant le programme Crc qui se trouve sur la FISH 133.
FileSelect in assembler avec source. File IO selector by Fabrice Lienhardt
IFFlib une "librairie" prête à l'emploi pour manipuler des fichiers IFF, avec 2 exemples: un IFF viewer et un utilitaire du genre *Grabbit* pour sauver un écran sous forme de fichier IFF.
ILBM2C très utile pour programmeurs en 'C'. Utilitaire pour lire un fichier IFF et le sauver sous forme de fichier à inclure dans un programme en 'C'; avec source et exemples.
Tetrix très jolie imitation du jeu *Tetris*, fort bien réalisée avec des choses en plus et des choses en moins par rapport à la version du commerce.
Uedit version 2.4g; update de la FISH 121. Version shareware d'un éditeur de textes très complet et performant.

FISH 174

Castle Petit jeu d'aventure graphique pour débutants. Assez joli
IFF2SUN utilitaire pour convertir une image au format AMIGA IFF en format RASTER SUN. Seulement source; le programme doit être transferé, compilé et lancé à partir d'un ordinateur SUN.
PRINT1.2 utilitaire pour imprimer des fichiers texte avec des petites options intéressantes; avec source.
Strings utilitaire pour la recherche des chaînes de caractères à l'intérieur d'un fichier binaire. Avec source.
Tunnel démo graphique intéressante écrite en Modula2; avec source.

FISH 175

Elements représentation interactive de la table périodique des élements. Avec des nombreuses informations. Absolument fantastique!
(Pour le lancer placez vous en *CD ELEMENTS* et tapez *execute execute.me*)
FURNISH Si vous voulez dessiner avec l'Amiga le plan de votre prochain living, ce programme pourra vous intéresser.
PLOT Version 4.1; programme pour le tracé de fonctions en 3D. Update de la Fish 49. Très bien réalisé avec la possibilité d'intervenir sur plein de paramètres.
SafeBoot version 2.2 Pour sauver et recharger le *BootBlock* de vos disquettes.
VirusX 3.10 cette version détecte le nouveau IRQ virus et comprend une nouvelle foncion "Kill Virus" et plein de fichiers text concernant les virus. De Steve Tibbet. AVEC SOURCE!!!
ZIPPY version 2.5. Shell graphique pour la manipulation rapide des fichiers au click de la souris. Avec SOURCE. Programme très complet avec beaucoup d'options. Menus définissables par l'utilisateur.

FISH 176

AnalytiCalc Tableur - version 23-2a - update from FISH 144 (sur laquelle vous trouverez les utilitaires auxiliaires nécessaires à l'utilisation du programme). Le programme est présenté sous forme compactée (le programme de decompactage BOOZ est fourni sur la disquette). Pas pour débutants.
HyperNet Exemple d'une implémentation (limitée) sur Amiga du concept HyperText. (Pas totalement debuggé, à lancer par le CLI, mais quand même font intéresant.)

FISH 177

DiskSalv V1.32 Corrige les bugs trouvés dans la version 1.3 sur la Fish 164. Une sorte de DiskDoctor bien plus puissant et pratique dans certains cas. (Cette version est spécialement conçue pour l'AmigaDOS 1.3)
JASK Pour poser des questions tel que YES ou NO sous forme graphique à partir d'un fichier execute, tel que, par exemple, la startup-sequence. Avec source et exemple d'utilisation. Relativement simple et bien réalisé.
MARGE CLI utility pour rajouter à la marge gauche d'un fichier texte un nombre pré-déterminé d'espaces (ou de TABS). Avec Source.

FISH 178

BlackBox implémentation sur Amiga d'un des meilleurs jeux de logique jamais réalisé sur ordinateurs et inspiré du jeu du même nom (boîte et pions en plastique) édité par Waddingtons Ltd. en Angleterre. Un vrai défi à votre capacité de raisonner avec logique.
CIATIMER Seulement pour programmeurs qui ont besoin d'un real time clock très précis dans leur application.
LS Version 2.0 UNIX style directory lister. Excellente alternative aux commandes DIR et LIST de l'AmigaDOS. Réalisé en Lattice 5.0, compatible 1.3. Avec Source.
RemLib Pour lister (et éventuellement suprimer) les *LIBRARIES* ouvertes. (Très pratique aussi pour connaître leur adresse.)
RexxArpLib V.2.0 D'intérêt uniquement pour ceux qui utilisent le langage ARexx.

Amigan 21

KeyClick il vous donne un "click audio" chaque fois que vous pressez une touche du clavier.
LUCAS Schéma et instructions complètes pour réaliser une carte 68020 pour votre Amiga. Projet Hard très sophistiqué (débrouillez-vous tous seuls!).
Recursion démo et tutorial sur la récursivité dans les programmes.
Ruler30 TextRuler. Petit utilitaire très pratique pour vérifier visuellement le nombre de

caractères dans une ligne.
SetFont V. 2.5 pour pouvoir changer de font à patir du CLI (par exemple à partir de votre startup-sequence).
SNIPIT 1.2 cut and paste utility (cette version a l'air de bien marcher). Pour couper et coller du texte d'une fenêtre à une autre. Très pratique.

TBag # 24

ClickFigure il transforme une image en une icône qu'on peut appeler à partir du Workbench.
ClickDOS encore un autre DIR UTIL bien fait et très pratique. (Il a l'air fiable.)
QView file viewer simple et pratique, il reconnaît automatiquement un écran PAL.
TRIX Jeu assez joli similaire à *Centerfold Squares*.
Spite & Malice Jeu de carte (graphique) contre l'ordinateur.
Egyptian Run petit jeu d'arcade graphique basé sur une course de Jeep dans le désert.
FLIRP et **BUBBLES** deux HACKS, très jolis.
WBKaleid ce programme dessine un kaleidoscope sur votre Workbench.

TBAG # 25

SafeBoot pour sauver sous forme de fichier le boot code de disquettes. (Voir aussi FISH 175)
DefSysDisk pour définir en tant que system disk une disquette différente de celle du boot
DAD Casse-tête graphique qui vous rendra complètement fous pour le résoudre (attendu qu'on y arrive...)
BezSurf programme pour créer des surfaces de rotation en employant la technique des courbes de Bezier
Billiard Jolie petite simulation simplifiée du billard américain en TrueBasic compilé - graphique
Diplomacy jeu de stratégie - graphique
CLOSEME et **FRIENDS** deux amusants petits hacks
WRAP le pointeur de votre souris ne sera plus limité par le contour de l'écran. Voir pour comprendre.

TBag # 26

Scenery programme pour générer des paysages. Très intéressant et bien réalisé. Sur la disquette il y a 2 belles images créées avec ce programme.
APlot - Programme de tracé de fonctions.
ScrollBench scrolling horizontal du WB ou "comment faire défiler le WB en cinémascope".
Spread tableur électronique
KeyClick - il vous donne un "click audio" chaque fois que vous pressez une touche du clavier. (Aussi sur l'Amigan 21)
MemoPad Agenda/Calendrier électronique avec aide-mémoire. Très bien réalisé.

Vue la demande pressante de plusieurs de mes lecteurs, je vous informe que j'ai ajouté à ma logithèque les disquettes TBag du # 1 au # 10 qui sont donc immédiatement disponibles. (Vous pouvez trouver leur description sur n'importe quelle disquette TBag à partir du # 11).

J'ai aussi dix nouvelles disquettes FAUG (du numéro 76 au numéro 85), que je ne peux pas décrire à cause du manque de place. Je tiens quand même à vous signaler que ces disquettes, à différence des précédentes, sont loin d'être entièrement remplies (elles sont remplies de 45 à 75%) et beaucoup de programmes n'ont pas d'icône et doivent être lancés à partir du CLI.

Mises à jour

Je vous signale la mise à jour des disquettes **Jumpcat** et **VirusDisquette**. Ces nouvelles versions pourront être identifiées par la référence V89-2 après le titre.

Si vous avez une ancienne version (même si vous ne l'avez pas commandée chez moi) vous pouvez m'envoyer votre disquette (qui doit obligatoirement contenir l'ancienne version) avec 10 francs (20 francs si vous désirez *updater* les deux: Jumpcat et Virus-Disquette), sans oublier s.v.p. le 10 francs de frais administratifs; (voyez le bon de commande). Seule obligation, si vous n'avez pas acheté les disquettes chez moi, celles-ci doivent être *impérativement* Double-Face.

Je ne vous donne pas ici la description du contenu additionel que je vais ajouter, car je continuerai à mettre sur ces disquettes tout ce que je pourrai trouver d'utile jusqu'à la dernière minute avant diffusion.

Service PDS

Même si j'arrête la publication de ma Newsletter je continue, avec certaines restrictions, mon Service PDS. Je ne me permettrais jamais de *laisser tomber* mes Amigàdos les plus fidèles, c'est à dire les collectionneurs du Domaine Public.

A partir du prochain numéro de A-news vous ne trouverez plus ni le bon de commande, ni la mise à jour du catalogue. En revanche je pourrais envoyer de temps en temps une liste de nouveautés à ceux qui se trouvent sur ma ***mailing list***. Si vous avez commandé même une seule fois chez-moi vous êtes enregistrés sur mon fichier *privilégié* par moyen duquel je *garderai le contact*.

Si au contraire vous ne m'avez jamais rien commandé, ceci est votre dernière occasion de le faire. Mes abonnés aux disquettes FISH pourront continuer à compter sur ce service, de même que les abonnés aux autres séries (The Best of..., AmiGraph, PDS-MIX).

N'hésitez pas à me contacter si vous désirez plus de détails car, même si j'interromps mon soutien direct à l'Amiga, je ne laisserai pas sans support ceux qui ont eu confiance en moi.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres et autres services disponibles - 17 Février 1989)

^^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> DBW-RENDER V1.0 (exceptionnelle mais... débutants s'abstenir...)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17-18-19-20-21)
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
-> AmigoTimes 1.2 (VideoScape Animation - Biorythme - Source debugger démo)
-> AmigoTimes 1.3 (SCS, SID, Crunch, DiskSalv 1.3, etc.)
-> TBAG (11 à 26) _____
-> FAUG (51 à 85) _____
-> FISH (1 à 178) _____
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)

CAN + French:

-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Moirages + Cycling (Georges de Vaucorbeil) (Freeware)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller)
-> Création E. Dasque (Ex French PDS # 2)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> LOTOCalc by Yann Guilly (Ex French PDS # 3)
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l'alphabet aux enfants
-> EDPlus II Version 2.0 (Christophe Perrier-Bavoux - Shareware)

Démos Sélectionnées:

-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> EL GATO - (superbe démo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> M.C. Escher Slide-Show avec "cycling", mélange d'art classique et électronique
-> ZEUS (animation du buste de Jupiter - 1 MEGA minimum - SUPER!)

Developer's Diskettes:

-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Printer Spooler - Errata vol 1.1
-> Goodstuff 1.1 (more examples)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER) (aussi sur FLamDP-II)
-> Amiga Programmer's Suite (by RJ Mical) (aussi sur FISH # 107 - ProSuite)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Little SmallTalk

Si vous commandez des disquettes "développeur", je soupçonne que vous n'avez pas besoin d'assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

* Le prix indiqué au dos s'applique à toutes les disquettes de ma liste sans aucune distinction entre PDS - Démos et Developer's.

Compatibilité 1.3

Le Workbench 1.3 est merveilleux et en plus il est totalement compatible avec tout! Le Kickstart 1.3 c'est un cauchemar, rien ne tourne plus! Où est la vérité entre ces deux extrêmes? Est-ce que le 1.3 est vraiment compatible? Faut-il retourner à la version 1.2?

Voici mon opinion d'après de nombreux tests que j'ai effectués: l'AmigaDOS 1.3 est totalement compatible si certaines conditions sont (ont été) respectées et les problèmes (connus ?!) sont limités à des cas bien précis.

Avant tout il faut savoir que le 1.3 est plus gourmand en mémoire. Si vous avez un Amiga avec 512K, après le boot vous vous retrouvez avec beaucoup de mémoire en moins et cela, pour bien de programmes qui travaillent déjà aux limites de la mémoire, est fatal. Le manque de compatibilité donc est simplement apparent; en réalité il s'agit d'un manque de mémoire. Heureusement dans la plupart de cas il est relativement simple d'y remédier; il suffit, par exemple, d'interrompre la Startup-Sequence (Ctrl-D) et de charger manuellement le Workbench (LoadWB), de fermer la fenêtre CLI (EndCLI) et toute autre fenêtre avant de lancer l'application qui vous intéresse. En pratique cela veut dire: grignoter toute la mémoire dont vous êtes capables avant de lancer votre application.

Pour vous donner un cas bien précis voyez par exemple la TBag # 22 dont le boot est très gourmand en mémoire. (Si vous avez seulement 512K et 2 drives vous aurez des problèmes même avec le 1.2). Par exemple, pour lancer ShoWiz suivez la procédure indiquée (pour interrompre la startup-sequence il suffit de taper Ctrl-D dès que l'écran AmigaDOS apparaît), chargez le Workbench et lancez le programme après avoir refermé toutes les fenêtres ouvertes; vous verrez que ShoWiz marche parfaitement même en 1.3.

Le même discours s'applique à la disquette SCULPT-3D Animations Demo. Cette disquette n'a pas un boot direct et il faut donc démarrer à partir du Workbench. Si vous utilisez le 1.3 interrompez la Startup-Sequence et procédez comme décrit plus haut pour lancer les animations. Vous verrez que ça marche.

Venons maintenant aux programmes qui ne marchent vraiment pas avec le 1.3 et voyons si l'on peut parler de vraie incompatibilité. D'abord il faut savoir que Commodore (U.S.A. du moins) a donné à tous les développeurs les critères de programmation à suivre afin de s'assurer une "compatibilité évolutive". Les programmes qui ont respecté le protocole de programmation dicté par Commodore n'ont pas montré de problèmes de compatibilité. Jusqu'ici pas un seul programme respectant les "bonnes règles" ne s'est avéré incompatible.

Au contraire ceux qui disposent de certaines démos (surtout celles avec un boot ultra-rapide) ont sûrement constaté un taux d'incompatibilité très élevé. Cela est dû au fait que les *hackers* qui les ont réalisées ont intentionnellement *bypassed* les routines officielles pour *squizzer* le maximum de performances de l'Amiga, surtout au niveau du coprocesseur graphique. (Dans la plupart de ces cas il suffit d'éliminer l'intro et de lancer directement le programme.)

L'utilisation d'un disque dur en revanche mérite un discours à part; en effet les tests que j'ai menés n'ont pas été concluants à cause d'un manque de matériel à tester, d'un côté, et, de l'autre côté, d'un manque de réponses de la part de Commodore (étonnant n'est-ce pas ?!).

N'oublions pas que, quant aux disques durs, l'intérêt majeur du KS 1.3 consiste dans la possibilité d'un boot direct ultra-rapide à partir de celui-ci. A part les cartes-contrôleur de certaines maisons américaines indépendantes, les trois cartes-contrôleur de disques durs annoncées par Commodore sont les suivantes:
A 2090
A 2090A
A 2094

Avec la première (A 2090) oubliez toutes possibilités d'un boot direct; ceci étant formel et définitif.

La deuxième (A 2090A), que je ne suis pas arrivé à me procurer, représente le mystère: C-F annonce dans un premier temps que celle-ci permet (enfin) de booter directement sur disque-dur, tandis qu'après elle déclare que, même avec celle-ci, le boot direct est impossible; l'autoboot d'un disque dur ne serait possible qu'avec le contrôleur A 2094 (et il est où ?!).

Le Support Développeurs Américain est formel: avec la carte A 2090A le boot devrait être possible (et ils m'envoyaient tous les exemples nécessaires pour y parvenir) et d'ailleurs la référence "A" après le 2090 signifie bien "Autoboot"; d'ailleurs pour quelle raison auraient-ils dû faire deux cartes A 2090?; (une avec le "A" final et l'autre sans). C-F (d'après les revendeurs que j'ai interrogés) maintient sa position; je contacte alors les Etats-Unis et je sollicite des explications; le tout tombe dans le silence.

Il y a ici, de toute façon, un autre problème encore plus important: ceux qui ont acheté une carte A 2090 et qui désirent maintenant profiter de la possibilité de booter directement sur un disque dur, de quelle façon seront-ils supportés par Commodore? Echange?, mise-à-jour? Commodore ici a une très belle chance de montrer son sérieux, d'autant plus que le problème concerne les possesseurs d'une A 2000 qui est proposée en tant que machine professionnelle. (A ce propos est-ce que Commodore-France va enfin nous proposer une carte-mère "B" en échange de l'ancienne ?!)

Tout cela dit voici quelques précisions:

- il paraît que la configuration d'un disque dur avec le 1.3 donne quelques problèmes que, par manque de matériel (!), je n'ai pas pu vérifier personnellement;
- attendu que vous avez le bon contrôleur, celui-ci doit être impérativement compatible avec l'AmigaDOS 1.3 (ceci est très important surtout si vous achetez un produit fourni par une maison indépendante).
- le boot direct est possible seulement sur le côté Amiga; si vous avez un disque dur côté PC (avec une carte XT par exemple) il est impossible de booter directement même si vous avez une partition Amiga.

Avant de terminer je veux attirer votre attention sur un autre problème de compatibilité qui, en réalité, est le résultat d'un bug caché dans l'Amiga et qui se manifeste souvent d'une façon aléatoire.

L'Amiga, soit pour sa conception, soit pour gérer efficacement son environnement multitasking, est maîtrisée par un système de "timing" très sophistiqué. Depuis le début, un bug (aussi bien hard que soft) se cache quelque part et il est à l'origine de certains "plantages" inattendus; notamment quand il s'agit d'accès aux drives ainsi que dans le "switching" très rapide de blocks de mémoire.

L'impression que j'ai avec le 1.3 est que certains problèmes de timing ont été corrigés, tandis que d'autres sont... encore plus sensibles et ceux-ci donnent une impression d'incompatibilité plus grave du réel.

A titre d'exemple je cite le cas de la disquette TBag # 11; si vous bootez celle-ci avec le KS 1.3, vous obtiendrez un "plantage total" garanti. Si en revanche vous interrompez la "startup" et vous exécutez manuellement, l'une après l'autre, toutes les commandes de la "Startup-Sequence" aucune de ces instructions ne "plantera" la machine. En réalité aucun des programmes lancés individuellement n'est en effet incompatible avec le 1.3, mais si vous les lancez par la sequence du startup (donc avec un timing plus serré que ce qu'il est possible de faire à la main) l'Amiga se plante, tandis qu'il ne le fait pas avec la version 1.2 du Kickstart.

En conclusion on peut dire que l'AmigaDOS 1.3 conserve un très bon niveau de compatibilité avec les versions précédentes. Il ne s'agit pas d'une compatibilité absolue, c'est vrai, mais elle se place sûrement à un niveau bien plus élevé par comparaison à d'autres mises-à-jour sur d'autres systèmes. Il faut dire aussi que d'autres fabricants ont des mises-à niveau du système bien plus fréquentes et avec des problèmes de compatibilité bien plus importants.

Pour le moment donc je trouve que les ingénieurs de l'Amiga ont fait du bon travail. Avec la version 1.4 nous aurons non seulement la confirmation de leur capacité technique, mais Commodore aura aussi une nouvelle chance de prouver qu'ils ont appris quelque chose sur le plan marketing. Pour cela nous attendons des offres de mise à niveau qui ne rendent pas depassé le matériel dont nous disposons aujourd'hui.

Mini-Tips

Je ne vous priverai pas, dans cette dernière édition, au moins d'une toute petite astuce.

Souvent il est pratique d'arrêter la *Startup-Sequence*. Pour cela faire il est suffisant de taper **Ctrl-D** dès que l'on voit apparaître dans la fenêtre **AmigaDOS** le message de Copyright en haut à gauche de l'écran.

Il est aussi très facile de *rater le bon moment* et la startup-sequence sera ainsi exécutée, au moins en partie, avant d'arriver à prendre le contrôle de la machine.

Voilà l'astuce: il suffit d'éditer la *startup-sequence* et de mettre à la toute première ligne la commande **WAIT 2** afin de disposer de deux secondes de réflexion et décider en toute tranquillité si interrompre ou pas la startup; ceci avec en plus la certitude de ne pas rater le bon moment pour taper **CTRL-D**.

Les perfectionnistes pourront faire préceder la commande *WAIT 2* par cette ligne:

ECHO "Vous disposez de deux secondes pour taper Ctrl-D"

afin d'avoir une aide mémoire au boot.

Mini-Tip additionnel que je ne me lasserai jamais de vous répéter: faites vos modifs *seulement et toujours* sur des copies. Ne l'oubliez pas: un back-up en plus vaut un problème en moins!

Concours ABC

Le concours continue et je sollicite donc votre participation. Les règles (avec aussi un exemple) ont été publiées dans le tout dernier numéro de ma Newsletter (A-news # 11, CAN #22, page 2) avec une liste de primes disponibles.

Ce mois-ci nous avons encore un nouveau *sponsor*, Monsieur Thierry Martin de Marseille, qui nous a gentiment offert trois jeux: Space Racer, Bionic Commando et Marble Madness; (des originaux bien sûr).

En remerciant Thierry Martin, AmigaFan et notre fidèle lecteur, je tiens à mettre en évidence que, plus encore que les *sponsors officiels*, ce sont mes lecteurs qui ont recueilli la signification de mon action en multipliant avec enthousiasme la diffusion de l'esprit *amigale* que j'ai essayé, depuis le début, de répandre à l'intérieur de la communauté Amiga.

Moi aussi je désire mettre à disposition une prime: le package original américain de l'**AmigaDOS 1.3** avec manuel et disquettes; le tout amené personnellement par moi-même des Etats-Unis.

Les *listings* des programmes gagnants avec le nom de leurs auteurs respectifs seront publiés à partir du prochain numéro de **A-news** dans une page spécialement dédiée à ce concours permanent.

AmiExpo

Je suis en train de partir pour New-York où je profiterai de visiter l'AmiExpo. Vous lirez ça dès mon retour, mais ce sera Bruce Lepper qui vous fera le reportage (lui aussi sera à New-York avec moi). Ce que je tiens à vous signaler en revanche, c'est qu'une AmiExpo Européenne (sauf changement de dernière minute) est prévue pour Septembre à Francfort et en repiquant les mots d'une belle chanson western: *"I'll be there..."*... of course!

Missing Articles

Voilà, encore une fois je n'ai plus de place disponible. J'avais encore plein de choses à vous conter: le tutorial sur le **WB 1.3**, le compte rendu du CES de Las Vegas, les dernières nouvelles sur l'avenir de l'Amiga (le **2500** par exemple qui est à peu près la "A2020" que j'avais prévue il y a quelques mois); même sur le silence de Gail Wellington (*mother software* pour les initiés) vis-à-vis de l'**Amiga 3000** il y aurait plein de choses à dire...
Je me passe aussi de toutes les autres choses fabuleuses que j'ai vu aux USA telles que l'utilisation des ordinateurs par **Lucas Film** dans la réalisation des effets spéciaux, par exemple.

Et tous les nouveaux virus (une recrudescence l'on dirait) qui sont apparus; notamment ceux qui ne peuvent pas être detectés dans le *boot-block*; j'en ai déjà analysés 4 différents qui (sales bêtes!) s'accrochent directement aux programmes et qui ne sont même pas reconnus par le **VirusX 3.10**; (à ce sujet je tiens à vous signaler que cette version n'arrive pas à discerner le SystemZ Virus du Z4.0 Virus Protector, qui n'est pas un Virus).

Malheureusement cette fois je ne peux pas vous dire *next time*; ces articles, avec toutes les Micro-News et les Amiga-Tricks que j'avais recueilli pour vous resteront là, dans ma plume...

Amigalement Vôtre

Normalement je terminais ma Newsletter soit en formulant des souhaits pour l'avenir de l'Amiga, soit en annonçant l'objet de mes prochains articles. Cette fois, au contraire, l'on est aux adieux. Je me sens comme quelqu'un qui part entouré de ses amis (mes cher(e)s Amigàdos) et qui, en attendant le train qui le portera ailleurs, ne sait même pas quoi dire...

Je me sortirai de cette impasse, je vaincrai le silence de la seule façon appropriée aux circonstances: avec les remerciements.

Evidemment mes premiers remerciements vont à mes Amigàdos, tou(te)s mes AmigaFans; tous mes lecteurs et, parmi eux, les collectionneurs de disquettes PDS que j'ai constamment mises à disposition de la communauté Amiga. Ils sont, ceux-ci, des remerciements évidents, escomptés. Je ne peux donc pas me passer de remercier d'une façon plus précise et personnelle tous ceux qui m'ont aidé, directement ou indirectement, dans mon activité en faveur de l'Amiga et de ses utilisateurs.

Je tiens d'abord à remercier le *team technique* de Commodore-France: **Benjamin Phister** qui m'a formé au premier stage développeurs et qui m'avait envoyé les toutes premières disquettes FISH, une quinzaine, au tout début quand personne (sauf un visionnaire tel que moi) n'aurait jamais pu imaginer l'ampleur qu'aurait pris le Domaine Public de l'Amiga; **Marie-Christine** la secrétaire efficace, la *base de données vivante* à la mémoire exceptionnelle qui lui permettait de se passer d'utiliser un ordinateur; **Nicolas Costes**, mon copain au stage développeur et embauché peu après par Commodore pour le support technique. Si de temps à autre un de vos problèmes a pu être résolu, dans bien de cas vous le devez (directement ou indirectement) à ces trois personnes qui (jusqu'au moment où ils ont pu) m'ont prêté leur assistance. De même que l'ont fait d'ailleurs quasiment tou(te)s les employé(e)s de Commodore-France avec lesquel(le)s j'étais en contact et que je veux remercier ici une fois de plus.

Mes remerciements vont évidemment à **Bruce Lepper** et **Rod Craig**, éditeurs de A-news, qui pendant ces douze numéros ont si gentiment accepté ma Newsletter.

Merci aussi à tous ceux qui ont coopéré avec A-news: les infographistes qui m'ont envoyés leurs dessins, les photographies et les diapositives; ceux qui ont contribué au Domaine Public, mes collègues qui m'ont aidé d'une façon ou de l'autre. Ici je ne citerai pas leurs noms car la liste serait trop longue et risquerait d'être incomplète et je ne pourrais jamais me pardonner le tort d'en oublier quelques uns...

Je n'oublierai pas non plus les Maisons Françaises et Américaines qui, sous des formes et modalités différentes, ont mis à disposition leurs produits, soit pour test, soit pour simple information de Presse. Merci aussi à mes amis aux Etats Unis: les développeurs, les responsables de Relations Public, les Editeurs et, tout spécialement, les auteurs qui ont mis leurs programmes à disposition du Domaine Public qui a été tellement utile au succès de l'Amiga.

Mes remerciements à **Fred Fish** donc, à **John Faust**, **Dick Barnes**, éditeur de *The Amigans* et **Richard Ramella**, éditeur de *Jumpdisk*. Sans l'aide précieuse de ces amis je ne serais jamais arrivé à vous proposer la logithèque PDS que la plupart d'entre vous a su si bien apprécier. Je tiens aussi à remercier le staff de **Commodore U.S.** qui m'a aidé et supporté dans les moments difficiles... Un remerciement spécial à **Jean-Pascal Grevet** éditeur d'*Icônes* qui, captivé par ma Newsletter, a décidé de dédier des pages à notre machine préferée donnant ainsi à l'Amiga une chance d'une plus grande notorieté surtout face à la concurrence. Un remerciement spécial va à l'équipe des rédacteurs de **TILT** pour l'attention et le support moral qu'ils m'ont dédié quand j'en ai eu besoin.

Last but not least, je remercie mes amis de Monaco: **Olivier** pour la patience qu'il a eu en relisant mes textes (et ses efforts pour m'apprendre la langue française); **Patrick** pour toute son assistance, générique et spécifique tel que conseils, laser printing, service info.nouveautés; **Marzio Carver**, du magasin Gloria, qui m'a permis de profiter de son magasin (et sa laser) en toute liberté. Merci à ma femme, **Anna Maria**, à laquelle vous tous devez l'efficacité du service PDS et des réponses au courrier.

Voilà j'ai terminé et j'espère de ne pas avoir oublié quelqu'un, mais!... mais non!, mais non!, mes amis!... Allons!, essuyez vos larmes; Quoi?!, larmes de joie?! Ah bon, alors ça va. Cela me soulage et me donne le courage, encore une fois, de signer,

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
Certified Software Developer
(Amiga, Apple and... "*next*"?)

Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur **AMIGA** avec **Professional Page** et imprimée sur une **Apple LaserWriter PostScript**. Une partie des annexes est réalisée, avec un **Apple IIc** avec **FullText** et imprimés sur une machine à écrire **Triumph** à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intérmediaire d'une interface **ADLER**. L'en-tête est préparé sur AMIGA avec **PrintMasterPlus**, imprimé sur matricielle **EPSON** et photocopié, pour le *master* final, avec une **Nashua**. Dans le processus n'intervient aucun procedé de *collage* (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin **Gloria** à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)

MINI MONTAGE

AMIGA 1 mega ou pas

J'essaierais bien cette démo, elle a l'air pas mal! Problème : j'ai 1 méga de ram et ça tourne en 512 k! Que faire?

Par soft c'est facile il suffit de rajouter la commande fastmem dans la disquette par un copy que vous trouverez un peu partout et ensuite de changer la startup-sequence, mais ce n'est pas toujours possible à cause d'une disquette à Dos non standard ou parce qu'elle est pleine à craquer.

Le seul recours est d'enlever cette fameuse extension.

Si comme moi vous avez des papiers qui trainent sur votre bécane, votre femme est assise dessus ou que la machine est collée à la table, la manip est plutôt emm.. pour ne pas dire chi.. Bref pour éviter d'enlever, de remettre cette carte, ce qui n'arrange pas forcément les connecteurs, il existe un moyen bien plus pratique que je m'en vas révéler tout de suite.

ATTENTION, ATTENTION, ATTENTION, cependant.

Vous allez être obligé de démonter la ferraille qui entoure votre carte alors la garantie, pfuitt, s'envole! Et ne comptez pas sur nous pour réparer quoi que ce soit mis à part une vis à enlever ou à remettre.

Enfin avec un tant soit peu de soin et d'application, vous éviterez de brûler votre carte et vos nerfs.

Positionnez votre carte après l'avoir décortiquée composants contre sol (si vous travaillez par terre!). Avec un cutter ou un objet coupant (comme un cutter!) vous cisaillez la connexion 32.

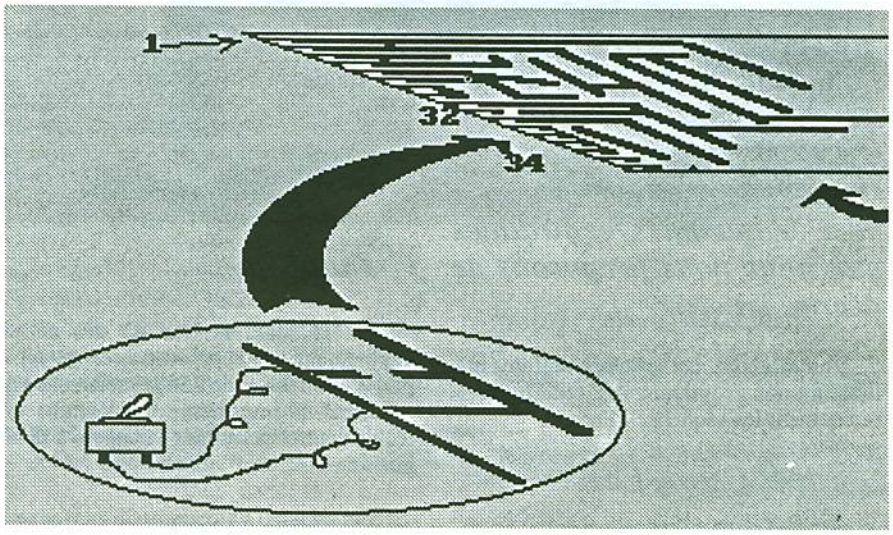
Puis vous soudez avec une gaine thermorétractable 1 fil à cette sortie 32 et un autre à la sortie 34.

Vous reliez ces 2 fils par un mini-interrupteur et le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à engranger votre carte dans l'Amiga et à bricoler une présentation potable et accessible de votre interrupteur. Quand celui-ci est fermé vous avez 1 méga, ouvert il vous restreint à 512 k.

Coût de l'opération minime, intérêt maxime (ça doit pas exister comme mot, maxime, sauf comme prénom ou bistrot).

Merci Christophe pour nous avoir indiqué cette petite bidouille très intéressante.

JURD.



SOURIS

Vous souvenez-vous de notre lecteur Fantomas qui se plaignait le mois dernier de nombreux ennuis avec sa souris? Le bouton gauche fonctionnait mal ou pas du tout, comme celui sur la souris de l'A500 d'A-News.

Fantomas écrivait: "Le poussoir métallique à l'intérieur marche parfaitement, quel mystère! Pourtant, lorsque j'ai la boîte le "clic" se fait parfaitement entendre et malheuresement le bouton ne fonctionne toujours pas".

Le dysfonctionnement d'une souris peut avoir des conséquences graves - sur notre A2000 c'était le bouton droit qui fonctionnait irrégulièrement et nous n'étions jamais sûrs, on choisissant dans le menu *Project*, que notre sauvegarde serait une réussite ou si, au contraire, la souris allait choisir à notre place un *New*!

Aujourd'hui, ce ne sont que de mauvais souvenirs. Non, nous n'avons pas changé nos souris, nous leur avons donné des bottes en caoutchouc! Elles en sont tellement contentes qu'elles glissent docilement à droite et à gauche sur l'écran, cliquant avec précision et consistance...

Voici comment apprivoiser votre souris :

En démontant nos deux souris (deux vis à l'avant) nous avons découvert deux différents modèles de micro-rupteurs. Ceux de la souris du 500 étaient à poussoir plastique, ceux du 2000 étaient plus plats et métalliques. Les deux modèles de souris (et il y en a peut-être d'autres) utilisent le même système de déclenchement - des "doigts" en plastique moulu qui viennent s'appuyer sur les micro-rupteurs.

En appuyant sur un des micro-rupteurs défaillant à l'aide d'une allumette nous avons pu constater que, malgré le clic sonore satisfaisant, l'effet à l'écran était nul - mais seulement quand on appuyait sur la partie gauche du rupteur. En appuyant 3 millimètres à droite le signal était transmis parfaitement à l'écran.

Le problème était donc dû au point d'appui très limité des doigts en plastique. Solution : prenez un morceau de tuyau en plastique souple du type utilisé sur les systèmes de lave-glaces des voitures (ou arrivée d'essence sur *mobylette*) et enfilez-le sur le doigt en plastique. Coupez-le de façon qu'il appuie d'abord sur le côté "efficace" du micro-rupteur. Fermez votre souris et roulez...

Les séquences "Escape" et l'Amiga

par Pierre Ardichvili

Les séquences "escape" sont utiles pour obtenir des effets spéciaux à l'écran ou sur l'imprimante. Leur utilisation sur l'Amiga est soumise à quelques contraintes que nous nous proposons de décrire ici.

Tout d'abord, cet article visant des utilisateurs non programmeurs, redefinissons rapidement les séquences Escape.

C'est Quoi, Les Séquences Escape?

Lorsqu'on envoie une suite de caractères à une imprimante, ce qui part en fait de l'ordinateur sont des octets représentant ces caractères. Initialement, ces octets comprenaient un bit de parité, il y avait donc 7 bits disponibles pouvant représenter 128 caractères différents. Ces caractères ont été normalisés par la convention américaine ASCII, et vous trouverez normalement toujours une table ASCII dans un des appendices au fond du manuel de votre imprimante.

Le jeu de départ de 128 caractèeres comprenait les lettres de l'alphabet, en majuscules et miniscules, les chiffres, les signes de poctuation, quelques symboles comme © et &, les 31 premiers caractères étant destinés **soit à gérer le protocole de transmission entre l'ordinateur et l'imprimante** comme par exemple le caractère 22 (SYNC) ou le caractère 6 (ACK), **soit à commander des fonctions spéciales** comme le caractère 13 (CR, ou retour chariot), le caractère 12 (FF, form feed - saut de page), les caractères 14 et 15 (SI, SO - shift-in, shift-out) servant à mettre en oeuvre un second jeu de caractères dit "alternate" et à revenir au jeu de caractères principale. Ces 32 premiers caractères peuvent être envoyés en combinant la touche *Ctrl* et une autre touche du clavier.

Fiabilité

Par la suite, la fiabilité des circuits augmentant, on a pu se passer du bit de parité et disposer de 256 caractères, ce qui a permis de transmettre entre autres tous les caractères accentués étrangers à la langue anglaise.

Cependant, à l'époque de la transmission à 7 bits, il ne restait plus de caractères disponibles pour notifier à l'imprimante d'avoir à imprimer en italique, ou en caractères gras, ou de souligner, ou de changer de police de caractères, etc.

On imagina donc d'utiliser le caractère 27 (ESC, escape, ou échappement) pour dire à l'imprimante : "attention, ce qui suit, et jusqu'à nouvel ordre, n'est plus du texte à imprimer, mais une commande régissant votre comportement".

En consultant le manuel de votre imprimante, vous verrez en détail comment ces séquences sont faites, et aussi qu'il y en a des types très divers. Bien entendu, les constructeurs utilisent pour leurs séquences escape tantôt une syntaxe commune, tantôt leur syntaxe propre.

C'est la Jungle...

Il faut donc faire très attention et respecter scrupuleusement cette syntaxe, en particulier ne pas confondre majuscules et miniscules, et, piège classique, la 'l' minuscule et le chiffre 1. Il est aussi mauvais pour la tension artérielle d'imaginer naïvement qu'une même sequence escape produira le même effet sur deux imprimantes de modèles différents d'un même constructeur.

Vous constaterez de plus que l'ensemble des fonctions d'impression d'une imprimante est un mélange fraternel, non seulement de séquences escape de diverses sortes, mais aussi de caractères pris parmi les 32 premiers de la liste ASCII, c'est-à-dire de la forme *CTRL-0* par exemple.

Voici deux exemples à titre d'illustration :

sur l'Epson FX-85
(matricielle à aiguilles classique)

programmer l'impression condensée : **SI** ou **Ctrl-0**
arrêter l'impression condensée : **DC2** ou **Ctrl-R**
longeur de la page en lignes : **EscCn**
programmer l'impression en italique : **Esc4**

sur la Hewlett-Packard PaintJet
(couleur, à jet d'encre)

programmer l'impression condensée
à 96 caractères par ligne : **Esc&k4S**
à 144 caractères par ligne : **Esc&k2S**
arrêter l'impression condensée : **Esc&k0S**
longeur de la page en lignes : **Esc&1nnP**
déclencher l'auto-test : **Escz**

Comme vous le voyez, c'est la jungle.

Avantage Amiga - le tiroir Devs

Normalement, c'est le logiciel de traitement de texte, ou le logiciel graphique, qui envoie à l'imprimante les bonnes séquences, via le "driver" de l'imprimante. Sur l'Amiga, nous avons la chance de pôuvoir les mettre, au fur et à mésure qu'ils sont disponibles, dans notre tiroir "devs", ce qui nous donne une certaine indépendence vis-à-vis du choix initial du concepteur du logiciel.

Mais nous sommes tous un peu bidouilleurs et nous aimons la difficulté. Prenons un exemple :

la commande CLI
dir > prt: dh0: opt a

causera l'impression de l'arborescence complète des répertoires, sous-répertoires

et fichiers du disque dur. Dans mon cas, ceci représente 800 lignes, soit 14 pages normales de 60 lignes.

Je préfère faire cette impression en petits caractères, à raison de 80 lignes par page. Ceci réduit le listing de 4 pages, cela vaut absolument la peine, tant d'un point de vue de l'économie que de celui de la consultation du document.

Pour cela, il me faut envoyer à l'imprimante, à partir du CLI, deux séquences Escape avant de taper la commande ci-dessus.

Et le Basic?

Je peux souhaiter faire la même chose dans un programme écrit en Basic, par exemple. Or, il se fait que les concepteurs de l'Amiga, pour une raison que j'ignore, ont voulu interdire à l'utilisateur d'envoyer à l'imprimante une séquence Escape par la voie la plus simple. C'est peut-être pour éviter l'envoi involontaire du caractère Esc à l'imprimante, et les choses inattendues qui peuvent se passer en fonction des caractères qui suivent.

Transmission des séquences Escape en Basic

En Basic, le caractère Esc se représente par CHR$(27). Pour mettre par exemple l'imprimante HP Paintjet en mode 144 caractères par ligne, l'instruction serait :

LPRINT CHR$(27)+"&k2S"

Si vous essayez ceci, vous verrez que l'imprimante imprimera

&k2S

ce qui montre qu'elle n'a pas reçu le caractère Esc, ce qui est confirmé en mettant un analyseur de protocole sur la ligne.

L'astuce est d'avoir recours à l'envoi des caractères au port auquel est connecté l'imprimante; dans le cas du port série, cela donnera :

```
OPEN SER: FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,CHR$(27) + "&k2S"
CLOSE #1
```

et ça marche.

Au passage, un grand merci aux amis correspondants de la rubrique "*Astuces*" de **DEEP**, qui m'ont mis sur la voie.

Transmission des séquences Escape à partir du CLI

Le principe est le même : naturellement, on serait tenté d'écrire

ECHO > PRT: "^[&k2S"

alors que ce qui marche est

ECHO > SER: "^[&k2S"

Ceux d'entre vous qui pourraient retrouver le numéro de septembre-octobre 86 d'*Amiga World* y trouveront en page 110 un intéressant article sur les séquences Escape, dans lequel l'auteur donne une méthode de transmission des séquences Escape qui permet de s'affranchir du style particulier au constructeur de l'imprimante en passant par le device PRT: . Les escape sequences transmises à ce device sont ensuite traduites par le driver de l'imprimante dans le standard approprié. J'attire l'attention du lecteur sur le fait que ceci n'est valable qu'à partir d'un langage de programmation, et pas à partir du CLI. La commande

ECHO > PRT:

refuse absolument de transmettre le caractère Escape, il faut passer par SER: ou PAR:

La syntaxe générale est :
ECHO "*e[s;f;bm"

où

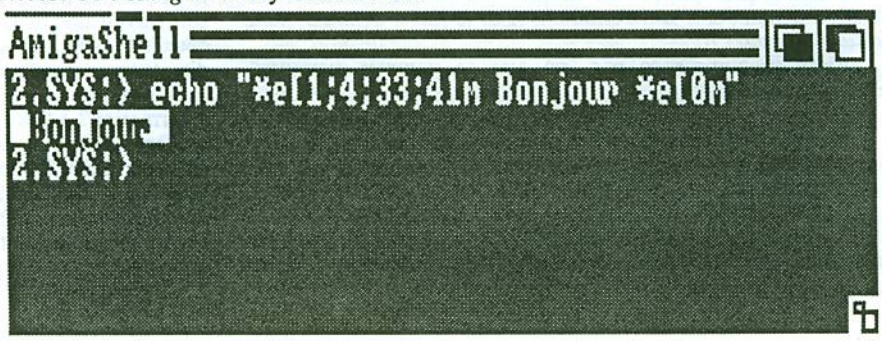
***e** correspond au caractère Esc
[indique que c'est une séquence modifiant l'affichage

s (style) est un des nombres suivants :
0 normal
1 caractères gras
3 italique
4 souligné
7 vidéo inverse

et on peut combiner plusieurs codes

f (foreground) est un nombre qui definit la couleur de l'avant-plan, c'est-à-dire du texte :
30 la couleur par défaut
31 blanc
32 la couleur complémentaire (noir pour les couleurs normales du Workbench)
33 rouge

b est un nombre qui définit la couleur de l'arrière-plan, c'est-à-dire du fond sur lequel s'inscrit la ligne de texte :
40 la couleur par défaut
41 blanc
42 la couleur complémentaire
43 rouge



Par exemple

ECHO "*e[1;4;33;41m Bonjour"

écrira Bonjour en caractères gras, soulignés, en rouge sur fond blanc.

Je vous laisse le soin d'essayer toutes les combinaisons et de trouver pourquoi certaines sont idiotes.

Pour revenir au mode normal, n'oubliez pas, à la fin de votre commande, de mettre

"*e[0m"

en vertu du principe selon lequel l'effet d'une séquence Escape reste en effet jusqu'à nouvel ordre (reset, fermeture de la fenêtre, ou autre séquence Escape).

Ces séquences Escape de contrôle d'écran sont intéressantes lorsque l'on veut mettre en relief des messages devant attirer l'attention.

Voila! C'était peut-être un peu sec, mais moyennant une petite demi-heure d'exercices au clavier de votre inséperable et irremplaçable Amiga, vous maitriserez une possibilité de plus de cette passionnante bécane.

Bon amusement!

CLI pour AMIGADEBUTANTS par P.CONCONI

Bonjour les aCLImatés.

Avant de faire ou dire quoi que ce soit, il faut que je fasse mon *méa culpa*. Pourquoi? Dans le dernier numéro, j'ai posé la question "*Existe t'il un utilitaire du style INPUT...* etc. " Mais oui ça existe et Pierre le disait dans son article sur le WB 1.3 dans l'*A-News* précédent. Je n'ai pas encore reçu la doc. en français du WB 1.3 et je lis l'Anglais comme un Turc à Madrid. Ce ne sont pas des excuses, mais n'oubliez pas que je fais cette rubrique bénévolement. Donc toutes mes connaissances sur le 1.3 sont en fait des recherches longues et laborieuses qui me permettent de vous donner des informations et de vous aider. Alors S.V.P. ne me jettez pas la pierre, merci d'avance. Et pour me faire pardonner je vais vous entretenir de la commande *FAILAT.*

Failat, à quoi que ça sert ou quoi que ça fait? (Pour la traduction demander à votre enfant...) *(Ed: to fail = échouer, donc failat = échouer à)*

Alors je commence par "ou que ça pourrait manquer". Exemple:

RUN TEXTCRAFT
ENDCLI

Quel est le problème?

Il n'y en a pas sauf que ENDCLI ne sera executé que lorsque *Textcraft* sera fermé. Par fermé j'entend que vous aurez quitté le programme.

Ceci est dû au fait que le niveau d'erreur généré par *Textcraft* est supérieur à 10. Donc pour faire en sorte que la suite des commandes puisse être executée, il faut modifier la valeur par défaut du RETURNCODE (en français *Niveau-Erreur*).

FAILAT fait cela très bien et il suffit d'ajouter après FAILAT une valeur qui remplacera la valeur par défaut. FAILAT 40 permet à *Textcraft* de ne pas suspendre l'éxecution du script.

Exemple:

FAILAT 40
RUN TEXTCRAFT
ENDCLI

Une fois éxecuté le script va fermer la fenêtre CLI. Magnifique non! Ne me dites pas merci c'est normal.

Au début les dieux informaticiens créèrent l'AMIGA, puis le dieu programmeur créa l'AMIGADOS. A l'aube du 7ème jour, quand il voulu savoir combien de place était libre sur sa disquette, il jura comme un journaliste sur sa copie et se remit au travail. De son travail naquit la commande ***INFO*** qui fait le bonheur de tout ceux et celles qui veulent savoir quelle place est occupée sur une disquette ou quelle place libre il reste.

Comment vous, simples mortels pouvez obtenir cette information? Mais en tapant INFO dans une fenêtre CLI et en attendant la réponse donnée par le système. Dieu ayant été généreux dans son travail, il nous est possible en plus de savoir si cette disquette est libre en écriture ou si il n'est pas possible d'y écrire dessus. De plus, même les RAMDISK et les RAD ou autres disques virtuels qui ont été mountés (de la commande MOUNT) sont affichés.

Merci ho mon dieu et donne nous notre DOS quotidien

Pour m'écrire:
A-NEWS
36 av. Luserna
1203 Genève SUISSE

CONCONI Patrick

VOUS AVEZ LE CHOIX

NEWCON.... OU CONMAN?

Un article dans le dernier numéro de "***The Amigan***" (Jan-Feb 1989) intitulé *Organ Transplants in V1.3* explique les avantages du remplacement des structures NEWCON et NEWSHELL du Workbench par les programmes **ConMan** (shareware) et **WShell**, de Bill Hawes.

Selon *The Amigan* beaucoup d'utilisateurs de l'Amiga sont embrouillés sur les différences entre NEWCON, qui permet d'éditer les lignes de commande, et NEWSHELL, qui fourni le shell et des fonctions nouvelles comme *Alias*.

NEWCON est une entité indépendant dans le Workbench 1.3, et on peut l'enlever et le remplacer par ConMan, qui marche parfaitement dans l'environnement NEWSHELL. Parmi les avantages de ConMan sont l'option de re-dimensionner une fenêtre CLI (ou Shell) de grandeur timbre-poste à plein écran et inversement avec les touches de fonction *F1* et *F2*, et la sauvegarde de l'historique de commandes dans un fichier pour ré-utilisation.

The Amigan propose la procédure suivant :

1. Inscrivez ConMan dans la première partie de votre stratup-sequence.

2. Enlevez *MOUNT NEWCON* du startup-sequence. Enlevez *newcon handler* du tiroir L et du Mountlist dans le tiroir DEVS, ainsi récuperant 7464 bytes. ConMan, substitué, prends un total de 7464 bytes pour library, programme, et handler (version 1.1).

3. Si vous utilisez **PopCLI** ou similaire qui crée une fenêtre NEWCLI ou NEWSHELL avec les touches *Amiga-gauche* et *ESC*, vous pouvez définir la fenêtre dans votre startup-sequence :

resident CLI L:Shell-Seg SYSTEM pure add
popcli 600 newshell con:0/0/640/100 Conshell

Comme ça, la fenêtre shell s'ouvre de CON:

4. Editez le script "*shell-startup*" dans le tiroir S pour que la toute première ligne assign l'alias de "**newsh**" pour "newshell" :

alias newsh newshell con:0/0/640 /-150/ConShell

La majorité des shells, avant d'apparaître, lisent le script "shell-startup" et acceptent les alias dans le script. Cette ligne donne NEWSH comme nom pour un NEWSHELL de CON et elimine la nécessité pour NEWCON. Chaque fois qu'il vous faut un autre shell vous pouvez le créer de n'importe quel shell avec **newsh**suivi par la touche retour.

5. Comment faire pour que la première fenêtre shell reconnait l'alias newsh quand vous la créez avec un fichier FROM? (Les fichiers FROM ne lisent pas le script shell-startup). Réponse : EXECUTE le shell-startup de l'interieur de votre fichier FROM. Voici un exemple, où le premier shell est créé dans un script startup :

newshell con://640/100/ConShell from rad:s/newseq

Executez le shell startup dans le fichier newseq

6. Avertissement : Si vous essayez de démarrer le programme Newshell (dans le tiroir C du Workbench) vous verrez apparaître un message "MOUNT VOLUME NEWCON". Ceci parceque le programme Newshell cherche automatiquement NEWCON (si vous ne faites pas de préemption, comme au-dessus, en faveur de CON). Cliquez "CANCEL" pour avorter le commande newshell. La prochaine fois, utilisez l'alias NEWSH.

dpaint III

est obligatoire

Loin de l'agitation hysterique des secoueurs de joystick qui s'éclatent le surmoi sur un jeu six mois avant sa sortie rien qu'en regardant des pages de pub flashantes, Dan SILVA a presenté la dernière version du grand DeluxePaint lors d'un FAUG meeting : **Dpaint III. TTTRRRROOOOAAAAAaaaaaahhhh !!!!, lovely.**

On trouve des modifs des le tableau de choix du format d'écran :

- *Overscan a tous les étages* (on clique sur overscan et, paf, on est en overscan).
- *64 couleurs, c'est le mode Half-brite* (c'est pas un dentifrice, ça veut dire que les 32 couleurs en rab sont obligatoirement les 32 premières en deux fois plus foncé)
- *Notez qu'avec 512Ko, le programme choisit automatiquement le mode de chargement swap d'ou nécessité de deux drives* (en fait, il ne se sent bien qu'avec 1 Méga).

Mais toute la nouveauté est à l'interieur. Mis à part le nombre affolant de couleurs disponibles en HalfBrite, un seul indice permet d'identifier DP III : un menu **ANIM** (je vous raconte ça plus tard).

D'abord, les outils. Le trait continu est maintenant disponible en rempli. Il est plus rapide, donc, plus precis. Les boîtes de paramètrages des traits (point, freehand, line, curve) sont redessinées. Comme sur le II, on peut regler un espacement relatif ou absolu des points mais, nouveau, on peut tracer à l'aero. On trouve de nouvelles options dans les paramètres des formes : ***Tint*** et ***Hbrite*** pour utiliser les possibilités du HalfBrite, ***Wrap*** qui "nappe" une brosse dans une forme. On appelle les fontes depuis l'outil; le requester de chargement permet de visualiser la fonte et de selectionner les effets (le menu *Fonts* a enfin disparu)

Aucune modif apparente dans le menu *Effects* mais la vitesse de mise en perspective a été accrue.

Une nouvelle commande dans *Project* permet de renverser l'écran entier en X ou Y.

Deux nouvelles commandes dans *Brush* pour le HalfBrite : ***Tint*** et ***Hbrite***. *Blend* est netement amelioré.

J'en viens maintenant à ce nouveau menu **Anim**. Vous decidez de votre nombre d'images, hop, deux chiffres apparaissent sur la barre menu : ***numéro de l'image courante*** et ***nombre total d'images***. Avec 1 et 2 vous changez d'image, vous crobardez ce que vous voulez sur vos images, paf, vous appuyez sur 4 et vous etes Tex Avery. **C'est indecriptible de simplicité et d'éfficacité. Toutes les commandes dont on peut rever sont disponible : copie d'une image vers toutes les autres, ajout; avance, restore, et la commande dingue Move.** La commande dingue *Move* permet de creer des trajectoires à plat et en perspective pour des brosses : vous specifiez les coordonées X et Y d'arrivée, les rotations en perspective, le nombre d'images et l'ordi fait le reste (j'ose pas rever aux trucs qu'on va pouvoir faire avec ça). Le résultat est sauvegardable sous format ANIM standard.

Bref et conclusion, DeluxePaint III est obligatoire (je trouve rien d'autre à dire). Prix annoncé pour la France : 880F. Le prix de l'upgrade II vers III sera de 57 dollars US.

Grand cérémonial honorifique à monsieur Dan Silva qui nous fait un soft de plus en plus archi schtounga.

Infos toutes neuves lues sur USENET grace à Batchman.

Les nouveautés se faisant assez rares cette fin d'hiver, je vais vous causer un peu des vieilleries qui continuent à bien marcher dans leur coin en rendant des services valables z'et journaliers aux joyeux drilles qui font des images. Or donc, **PIXmate** de *Progressive Peripherials and software*. Il s'agit d'une salle de torture tous formats permettant, à partir de n'importe quelle image IFF sauf HalfBrite, d'obtenir l'image qu'il vous faut à vous pour parachever votre grand-oeuvre. Finies les digits récalcitrantes ou les effets psychédéliques à la main, vous pouvez tout modifier : le format, la definition, la couleur dominante, les rapports de couleur dans l'image, le nombre total de couleurs utilisées ... Vous pouvez éxtraire les composantes, deplacer les bitplanes .... Enfin, vous avez à votre disposition une flopée d'éffets completement paramètrable vous permettant de rendre une image floue, granuleuse, de faire ressortir les détails, les traits, de générer des brouillages et autres tempetes algorythmiques. Bref, ça pourrait passer pour un gadjet pour docteur fou mais il n'en est rien. PIXmate fait partie de ces disquettes qui restent à portée de main et qui ne regagnent que tres rarement ma boite de rangement ; je conseille à fond pour les DIGIviewistes. Etonnez vos amis, roulez en PIXmate. Me croierez-vous si je vous dis que ce soft m'a été gentiement preté par le bo magasin CIS à Talence qui ne vend que l'AMIGA (pour votre gouverne personelle, CIS signifie "on ne vend que l'AMIGA" en argot pakistanais).

Je tiens à écrire ici que **RAC Lombard Rally** de *Mandarin Software* est le plus nul des logiciels de dessin que j'ai testé jusqu'a ce jour. C'est, par contre, un tres bon simulateur de pilotage en rally. J'ai pu laisser libre cours à mes instincts nordiques et bouziller un maximum de sierras cosworth sans desequilibrer mon budjet familial. Je suis tres content de ce jeu qui fait broum - vroum - scriiiii - roaahhmmm - clabing.

Les jours rallongent, les trames raccourcissent. meme Haroun TAZIEFF est incapable d'éxpliquer pourquoi.

EL YETi veut des zakouskis

Quand vous lirez ceci, je serai loin. Hier, je suis allé faire le plein de mon solex et j'ai révisé moi-meme le guidon. J'ai rempli mes sacoches d'éskimaux gout "fraicheur d'avril" en promotion chez Mammouth (je vais toujours chez Mammouth, c'est un copain). Dans la tiedeur rassurante d'une sanisette, j'ai longuement potassé le guide Michelin de la Dordogne afin d'aller visiter une grotte à vendre à Lascaux. Dans un mois, je serai chez moi, juste à temps pour l'ouverture de la saison des éxpeditions ...

La Fabuleuse Odyssée des Disquettes

Saga #1

Où tout est simple

Un drive Amiga n'est qu'une fente vu de l'extérieur. Mais que se cache-t-il derrière cette façade béate et à vide. Rien de bien compliqué au niveau du matériel : un moteur pas-à-pas pour changer de piste, un autre pour faire tourner le manège, et une électronique que nous simplifierons à un interrupteur pour la face (dessus ou dessous).

Pour l'utilisateur de tous les jours, rien de tout ceci n'apparait. En effet, nous ne connaissons de ce système que quelques aspects que je rappellerai:

- **La piste**, constituée de 11 secteurs, correspond à un tour du disque.
- **Les secteurs**, numérotés de 0 à 10, font ... si,si! 1/11 de la piste chacun. Sur un secteur, on place 512 octets. Donc une piste fait, après un rapide calcul, 512 x 11 = ... euh ... 5632 octets en gros.
- **Les faces**, au nombre de 2 (plus, c'est marrant à faire tourner), contiennent 80 pistes (de 0 à 79). Nous verrons plus tard pourquoi l'on parle dans certains cas de 81, 82, voir 83 pistes.

Tout ceci nous fait une disquette de : 5632 x 2 x 80 = 901120 octets (ce qui fait bien 880 Ko). Il arrive que l'on parle de blocs. Ce n'est qu'une manière d'exprimer un ensemble de pistes, secteurs et faces. Voici la formule tirée du grimmoire de mes ancêtres : bloc = secteur + face x 12 + piste x 24. Donc, au plus, nous aurons 1760 blocs numérotés de 0 à 1759. Je signale que le DOS appelle parfois les blocs des "Keys" (d'où le message "Key ### now unreadable").

Un fâcheux problème

Jusque-là, tout est facile. Pour sauver mon programme sur la disquette, je prends les octets en mémoire et les place sur le disque. Génial, mais pas si simple. Il faut trouver un système pour savoir où est mon programme et gérer l'occupation de la disquette. Soit, alors considérons que nous laissons ce problème à l'AmigaDOS (c'est son job, et il ne fait pas grève, lui...). Tout est parfait dans le meilleur des mondes.

Mais qu'ouis-je ? (nb: du latin audire "entendre"). Quelle est cette plainte discrète ? Eh oui, encore un problème, mais cette fois-ci, au niveau matériel. En effet, la tête de lecture-écriture a des ennuis. Elle ne doit surtout pas se démagnétiser. Je m'explique. Lors de l'écriture des 1 sur le disque, la tête se magnétise du fait de l'impulsion électrique envoyée. Quand on écrit un zéro, l'impulsion disparait et la tête commence à se démagnétiser. Il ne faut jamais laisser la tête plus de 8 microsecondes sans impulsion ou alors, il faut la re-magnétiser, ce qui prend beaucoup de temps. Comment faire ? De plus, en lecture, comment trouver le début d'un secteur ou d'une piste au milieu de ces 0 et 1 ?

Où le disque se peuple plus qu'il ne conviendrait

Pour résoudre ces problèmes, on va coder les données avant de les écrire et on rajoutera des marques de début de piste et de secteur sur la disquette.

Voyons le codage. Sur l'Amiga, il est de type *MFM*, ce qui veut dire Modified Frequency Modulation. Il consiste à intercaler entre 2 bits à 0 un bit artificiel à 1 (voir schéma 1). De ce fait, il y aura au minimum une impulsion toutes les 8 micro-secondes. Le débit d'information est de 250 kilobits/seconde avec ce codage. Il faut savoir que la détection des zéros consécutifs est faite, sur l'Amiga, par le blitter.

Nous voilà donc avec un programme codé, que l'on va diviser en secteurs pour l'écrire sur le disque. Sur une piste format Amiga, on trouve:

- **Un espace rempli de zéros** appellé GAP qui marque le début de la piste.
- **Puis, dans le désordre, les secteurs** précédés du numéro de piste et de leur numéro propre.

A noter que les secteurs ne sont pas forcément écrits dans l'ordre, mais le DOS les remettra à leur place une fois lus en mémoire (on notera ici une perte de temps pour les puristes). L'AmigaDOS lit la piste entière même s'il ne lui faut qu'un secteur de cette piste.

Dans les délices de Codage Valley

Il existe évidemment d'autres méthodes de codage des informations. Je vous en donne un rapide apercu:

- **code FM** (Frequency Modulation): consiste à superposer des impulsions à des intervalles réguliers. Débit : 125 kilobits/seconde (méthode utilisée par les PC en simple densité).
- **code MMFM ou MFM** (MFM Modifiée) : supprime les bits à 1 que l'on a rajoutés lorsqu'ils se suivent. Débit : 250 kilobits/seconde (peu utilisé).
- **code GCR** (Group Coded Recording): le meilleur, the best one, the marvellous, le dieu des dieux, enfin celui que je préfère. Au départ, on divise un octet en 2 groupes de 4 bits (nibbles ou quartets). Ces nibbles peuvent prendre 16 combinaisons différentes (2^4). On fait correspondre à chacune un code GCR de 5 bits ne contenant pas plus de 2 zéros de suite (voir schema 2). Il ne reste plus qu'à écrire ces 5 bits sur le disque.

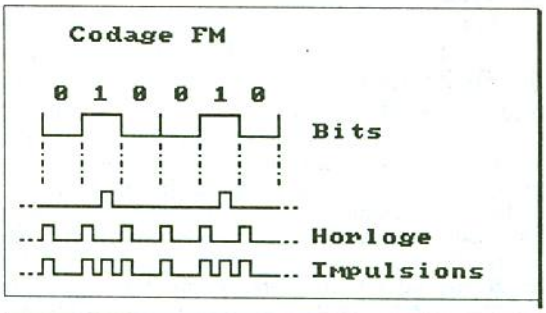
Débit : 380 kilobits/seconde. Il est utilisé par APPLE avec une méthode légèrement différente.

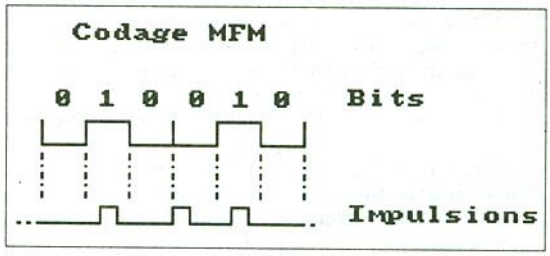
Le contrôleur de disque de l'Amiga est capable de lire tous ces formats, et même la moitié des disquettes MACINTOSH (car l'autre moitié est écrite en ralentissant la rotation du disque !!! (cela s'appelle de la vitesse linéaire constante)).

Sur ce, citoyens, je vous laisse digérer ces merveilles de teich-no-logis et vous donne rendez-vous à la prochaine fois.

See you later

Siegfried et Vadhila





Code GCR

Binaire	code GCR
0000	11001
0001	11011
0010	10010
0011	10011
0100	11101
0101	10101
0110	10110
0111	10111
1000	11010
1001	01001
1010	01010
1011	01011
1100	11110
1101	01101
1110	01110
1111	01111

Addendum: La démagnétisation, keseke-C-kesa ?

Regarder les schémas: une spirale de

SUITE->

les tests FOUS de Roméo présentent :

Le Livre du Lecteur de Disquettes

des éditions Micro Application.

Dans ce livre vous trouverez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le lecteur de disquettes.

En détail :

Présentation du CLI (avec quelque astuces), du WORKBENCH et du système de fichiers. Puis comme d'habitude du Basic. Comment gérer les fichiers en Basic (fichiers séquenciels et relatifs) avec un petit programme d'application (une mini base de données beuuurrrkk !!! Rien que le nom me donne de l'urticaire).

Dans la partie gestion des fichiers on trouvera, outre les structures du DOS (bitmap, root bloc, file header...) une partie sur le boot bloc et quelques pages sur les virus, mais ho déception ! on ne cause ici que du SCA et on effleure à peine le BYTE BANDIT. Pour plus d'informations lisez *A-News* (c'est d'ailleurs ce que vous êtes en train de faire).

Ensuite une bonne partie consacrée au C qui présente assez en détail le Trackdisk device et ses possibilités, les instructions d'entrées sorties et les structures *port, device* et *trackdisk*. Ici pas de programme complet mais des bouts de listing, à vous de jouer au mécano. Par contre présentation des routines de la ROM dessassemblées.

Et nous arrivons à la dernière partie, l'assembleur, ou comment accéder au disquettes sans le DOS. Tout y est, les formats MFM et GCR, les routines de codage et de décodage, les registres des CIA et les registres "DISK", enfin tout quoi!.

En annexe (un bon tiers du bouquin) vous trouverez les listings d'un éditeur de blocs, d'un accélérateur d'accès disk et d'un copieur (aïe! la tuile).

J' ai testé les trois :

Le moniteur a l'air de fonctionner correctement. Par contre avec l'accélérateur j'ai eu droit à la visite du GOUROU. Est ce dû à la présence d'un 2ème drive ???? Bon, reste le copieur.

Pas de problème pour les copies de disquettes *DOS* non protegées (les vôtres et les DP) mais par contre ne vous faites pas d'illusions: si sur la couverture on vous anonce qu'il peut copier des disquettes protégées, (keuf keuf keuf !!! je me marre) il n'en est rien, les nouveaux systèmes de protection résistent parfaitement (même les moins sofistiqués). Seuls quelques logiciels des débuts de l'Amiga sont peut-être copiables (pour faire des copies anti café bien sûr), à voir.

De toute façon je vous recommande ce bouquin que vous soyez basiqueux ou mordu de l'assembleur. Ah! j'oubliais, il est vendu avec la disquette qui contient les sources (en Basic, C et pour Profimat en asm) et les exécutables en version 1.2 et 1.3 quand elles sont incompatibles.

Prix de cette bible du lecteur de disquettes : 299 F

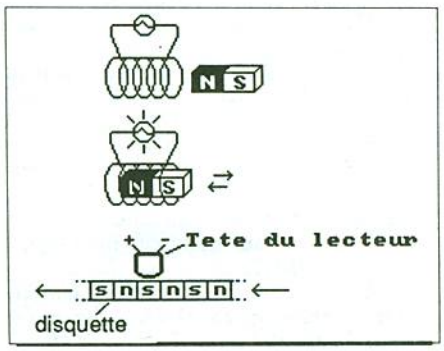
Roméo Rapido
est noyé dans les octets
de sa disquette

---

fils de cuivre et un aimant. Si l'aimant est immobile, l'ampoule ne s'allume pas. Par contre, si l'aimant est animé d'un mouvement de va-et-vient (ranger vos idées salaces !), un courant électrique est généré qui allume l'ampoule (encore!! obsédés!).

Le troisième schéma fait le parallèle avec le lecteur de disquette: la tête n'est qu'une bobine, la disquette un aimant. A l'écriture, quand on envoi un 1, il se produit un changement d'état (Nord devient Sud, ou l'inverse). A la lecture, on comprends que s'il n'y a que des zéros sur la disquette, pas de changement d'état, donc pas de courant.

NOT A BIT - ALL OF IT.
Siegfried et Vadhila



Fichiers .bmap

Heureux posseseurs du **"Livre du Graphisme"**, et peut-être de sa disquette, paru chez *Micro Application*, si vous êtes aventurés à essayer certains programmes, vous avez dû vous rendre compte qu'ils ne fonctionnaient pas toujours.

Certains des programmes utilisent des fichiers **.bmap** qui n'existent pas ou plutôt pâs encore. C'est seulement à la page 119 et dans l'annexe D du livre que l'on vous explique comment créer ces fichiers .bmap. Cela peut sembler sans difficulté pour un utilisateur averti, mais pour un débutant il n'en va pas de même.

Ces fichiers .bmap, vous en trouvez dans le répertoire *Basicdemos* de la disquette *Extras*. Ils sont créés à partir des fichiers *lib.fd* qui sont dans le répertoire *fd1.3* grâce à *ConvertFD* également dans le tiroir Basicdemos.

Le programme *Superbitmap* a par exemple besoin du fichier layers.bmap entre autres, mais ce dernier n'existe encore nulle part. Nous allons donc le créer.

Sélectionnez le tiroir Basicdemos et ensuite ConvertFD. Alors que le programme s'exécute, ils vous demande le fichier à transformer. Entrez :

dfx:Basicdemos/layers.bmap

Vous venez de créer un fichier .bmap dans le tiroir Basicdemos. Superbitmap a aussi besoin d'*intuition.bmap*. Avec cela vous pouvez utiliser Superbitmap comme il vous l'est expliqué dans le livre.

dfx: signifie bien sûr le lecteur numéro x. Si vous n'avez q'un seul lecteur vous pouvez l'omettre, sinon signalez quand même dans quel lecteur vous avez placé votre disquette Extras.

La seule difficulté restant est de transférer les fichiers d'une disquette à l'autre si vous n'avez qu'un seul lecteur et que vous ne savez pas bien utiliser ram:

Le plus simple est pour transférer par exemple layers.bmap dans le répertoire libs de la disquette Workbench (travaillez toujours sur une copie), d'entrer sous CLI:

copy c/copy to ram:
cd ram:

Vous n'avez plus besoin de la disquette Workbench pour utiliser copy. Mettez la disquette Extras dans le lecteur.

copy df0:basicdemos/layers.bmap to ram:

Mettez la disquette Workbench.

copy ram:layers.bmap to df0:libs

Le fichier layers.bmap est maintenant dans le répertoire libs de la disquette Workbench, c'est à dire là où Superbitmap ira le chercher lors de son exécution.

Bien sûr, le petit truc pour utiliser copy à partir de la ram: sans la disquette Workbench est aussi possible pour toutes les autres instructions du CLI. Ceci est surtout utile pour un dir d'une autre disquette que le Workbench, car on évite les pénibles et incessantes permutations de disquettes.

Voila pour cette fois-ci. A bientôt.

The Wild Cagou

Transputer: Quand la vitesse de la lumière est trop lente

Commodore fournira aux développeurs interessés un système comportant tout ce qu'il faut pour commencer à développer sous Helios, un nouveau système d'exploitation créé pour le Transputer par Perihelion, société anglaise qui compte parmi ses programmeurs Dr Tim King, créateur de l'AmigaDos. Le kit comprendra la carte transputer, Helios, un compilateur Helios C, assembleur, et utilitaires système.

La carte est équipée d'un Inmos T414 transputer à 15Mhz et 1 méga de mémoire qu'on peut augmenter à 4 méga avec des chips DRAM. Sur cette carte on trouve le "host link adaptor",qui est l'interface entre le bus Amiga et un des quatre "links" (des mini-bus) sur le transputer. Les trois autres links du transputer sont disponibles en forme de connecteurs externe 9-broches.

On peut remplacer le T414 par une version plus rapide, ou un T800 (version perfectionée du transputer) à n'importe quelle vitesse. Il y a un commutateur DIP pour sélectionner parmi 16 configurations pour synchronisation entre des différentes versions de transputers et DRAM.

Le kit comporte aussi un logiciel serveur pour le Transputer Development System d'INMOS.

Cette carte pour le 2000 exige un disque dur. Il est possible (mais pas simple) d'utiliser HELIOS pour écrire des programmes autonomes ("stand-alone"), compilé au standard Helios. Il y a 1 méga de mémoire sur la carte transputer, mais le coté Amiga ne peut pas y accéder.

Pour le transputer, l'Amiga n'est qu'un autre transputer. La seule interface entre l'Amiga et le transputer est le "link", "memory mapped" dans l'Amiga, utilisant six adresses mémoire (en fait 4 adresses mémoire et des registres de contrôle nécessaires pour l'initialisation et analyse du transputer).

Les links du transputer sont capables d'une vitesse de transfert de data à l'ordinateur hôte de 20Mbit/s, mais la vitesse est actuellement limitée à environ 1Mbit/s. Un contrôleur DMA pouvait augmenter cette vitesse à 10Mbit/s, permettant l'ordinateur de fournir les fonctions console/clavier, graphism, et serveur fichier sans restreindre la vitesse.

La vitesse de transfert de data entre le serveur Helios et le disque dur est de l'ordre de 50k/s - plus rapide que l'ancien "file system" de v1.2 de l'Amigados, mais moins vite que le nouveau Fast File System. En utilisant des cartes disponible chez d'autres fabricants on peut augmenter cette vitesse à 500k/sec.

L'objectif immédiat de Commodore est de mettre entre les mains des développeurs Amiga un système de base qui servira de véritable "terrain d'exploration'. Un des avantages de cette configuration HELIOS-AMIGA est la possibilité d'accès en permanence aux utilitaires existants, comme le programme Kermit pour le transfert de data entre ordinateurs.

Grace à son blitter, L'Amiga se prête bien à une utilisation comme workstation graphique pour un système à base de transputers.

Actuellement chaque shell dans le réseau Helios peut ouvrir sa fenêtre sur l'écran Amiga. L'interface graphique sous développement est XWindows, un système capable de travailler dans un environnement multi-processeur et multi-utilisateur. Les commandes et interfaces logiciels internes de Helios sont très similaires à ceux d'Unix.

On peut ajouter quatre cartes transputer chacune avec quatre transputers, dans un 2000, pour un total de 17 transputers. Chaque transputer a une performance de 10Mips (millions d'instructions par seconde), et comme ils sont capables de travailler tous ensemble, "en parallèle", simultanément, la puissance totale de l'A2000 sous Helios devient de l'ordre de 170Mips!

Par comparaison, un ordinateur personnel performant "classique" a une puissance de deux ou quatre Mips seulement.

Le grande avantage du système Helios/transputer est que cette puissance est accessible, à travers les "links", à n'importe quelle machine équipée de la carte transputer de base. Pour les distances de moins de 20 mètres il n'y a pas de restreinte sur la vitesse de transfert de data entre les processeurs. ***Au delà de cette distance, la vitesse de la lumière reduirait de façon significative la vitesse maximum de transfert.***

Il n'y a pas de limite sur le nombre de processeurs incorporés dans un réseau, et une puissance totale de 1000Mips est parfaitement possible.

Quand on parle de vitesses de calcul dans les centaines, voir les milliers de millions d'instructions par seconde il est évident qu'un émulateur Amiga entièrement en logiciel (ou un émulateur de n'importe quel ordinateur "mono-processeur") peut tourner beaucoup plus rapidement sur un Amiga 2000 en reseau transputer que l'Amiga lui-même avec son 68000 (ou 68030)...Où va-t-on...?....

LE PRIX DU TRANSPUTER

Une société allemande, **SANG Computersysteme GmbH**, commercialise une carte transputer compatible PC, avec interface externe pour l'Amiga 2000.

Sa puissance énorme jusqu'à 60 MIPS, 9 MFLOPS, fait penser aux mini-ordinateurs plutôt qu'aux cartes péripheriques pour micro-ordinateur.

Dans sa version de base, système 101-4, la carte **MEGA-Link01** comporte 1 T414-20 transputer d'Inmos, avec 1 méga 80ns-DRAM. Son prix : environ 11600 FHT, avec interface Amiga 2000.

Le système 404-8 comporte quatre transputers T800-20 d'Inmos avec 4 mégas de 80ns DRAM est de 44000F-HT. Une carte équipée du dernier-né d'Inmos, le T800-30, sera disponible le mois prochain.

Les cartes MEGA-Link sont compatibles avec la carte "évaluation" d'Inmos. Le **Transputer Development System** d'Inmos est disponible pour 20000FHT, et **Helios-PC** avec compilateur C coûte environ 8400FHT. Le prix d'un **transputer T414-20** supplémentaire (avec 1 méga 80ns DRAM) est de 8400FHT, et le prix d'un **T800-20** est de 10150FHT.

Une interface est aussi disponible pour Atari ST, mais son prix (environ 2500FHT pour l'interface sans la carte transputer) est de deux fois le prix de l'interface Amiga (1200FHT).

La société SANG fabrique aussi une ***carte graphique*** pour Amiga 1000 et 2000, la **Mega-Vision03**. Elle comporte un processeur graphique dédié, le Hitachi HD 63484 ACRTC, un tampon-mémoire de trame de 512k, une table de reférence couleur Brooktree BT 458, et logique de zoom, scrolling et panning. La vitesse de dessin peut atteindre 2 Mpixel/sec à 256 couleurs/pixel. Des drivers-logiciel (pour language C etc) sont livrés avec.

Deux exemples de résolutions typiques:

- *800*600 pixels*, rafraichissement 55Hz, 256 couleurs sur 16 millions. Ecran logique 800*600, 1 fenêtre 210*210. Application : CAD.
- *512*512 pixels*, 256 couleurs sur 16 millions, 2 écrans logiques 512*512. Application : vidéo, animation.

Affichage sur moniteur multi-sync. Prix : 8732FHT.

SANG Computersysteme GmbH, Am Wünnesberg 13, D-4300 Essen. Tél 0201/71 01 191, Fax 0201/71 04 10.

GFA BASIC

Impression d'ensemble

Le voilà enfin, ce Basic tant espéré... En deux mots : GFA-BASIC est remarquable, son environnement est dégueulasse. Bien sûr, tout ce que je vais dire n'est valable que pour la version dont j'ai disposé : la version anglaise 3.0 datant de décembre 1988, une vieillerie je vous dis. Alors si dans l'euphorie du champagne du nouvel an les promoteurs les concepteurs les programmeurs de la version Amiga du GFA-BASIC ont amélioré l'éditeur, ont rajouté la possibilité de sortir des sons dignes de l'Amiga, que sais-je encore, dites-le moi bien vite. sûr qu' ma demande *A-News* va immédiatement envoyer un rectificatif-modificatif-correctif-auditif à ses abonnés pour leur dire que le GFA-BASIC sur Amiga c'est encore mieux !!! Parce que quand même c'est pas mal du tout dans la version que j'ai.

L'éditeur

Quel bonheur...fini les écrans et les fenêtres stupidement encombrés d'icônes envahissantes. GFA-BASIC ne crée pas d'icônes pour ses programmes na !! Vous voulez charger un programme allez hop cliquez sur Load sur la barre du haut. GFA-BASIC vous offre une belle boîte. Vous faites défiler : vous n'êtes pas pressé j'espère. Et puis ça c'est rien mais vous voulez faire un peu le ménage. Alors sortez vite du GFA-BASIC, rentrez dans le CLI ; la suite vous connaissez, merci.

D'ailleurs, tant qu'à être convivial, fini les périlleuses manoeuvres à la souris pour sélectionner, couper, coller... il suffit de poser une marque au début, une autre à la fin (curseur à l'endroit voulu, clic, ctrl-B, curseur à l'endroit voulu, clic, ctrl-K), puis d'aller chercher le menu "bloc" et de copier, déplacer, effacer... Oh bien sûr, maintenant que vous avez votre bloc, vous pouvez aussi le sauver dans un fichier ou le faire imprimer, ce qui n'est pas inintéressant. Mais ED et EMACS c'est super convivial cté ! Et si vous n'êtes pas dégouté de ne même pas pouvoir importer du texte en ASCII pour utiliser vos vieux programmes si vous n'êtes pas dégouté de ne même pas pouvoir insérer une ligne en ajoutant un CR la fin de la ligne précédente alors faites ctrl-N comme tout le monde : vous aurez de la place y aura pas foule.

C'est vrai qu'il y a des tas de trucs qui m'énervent, qui me font bisquer. Il faut dire que je suis un vieux garçon en informatique. J'ai pris mes petites habitudes merci Xeros merci Apple mais vous savez le couper-copier-coller quand on en a pris l'habitude on peut plus s'en passer on est drogué. Alors là il faut le dire très fort l'éditeur du GFA-BASIC comme cure de désintoxication pour le c-c-c c'est génial.

Pour être honnête, il faut dire que la vitesse de déroulement de la liste du programme est tout à fait remarquable (c'est le point catastrophique de l'éditeur de l'AmigaBASIC, il parait que le gars qui avait programmé le défilement de la liste ils l'ont refilé à GFA il a tout programmé sauf le défilement ça vous fait rire moi pas du tout).

Une Syntaxe crispée

Une syntaxe à hauteur de l'éditeur : par exemple l'interdiction de mettre plusieurs instructions, séparées par des deux points, sur la même ligne. Cela pourrait à l'extrême limite se supporter s'il ne fallait pas par exemple deux instructions pour dessiner un trait ou un cercle de la couleur que vous voulez : COLOR et puis LINE et CIRCLE.

On se demande pourquoi GFA n'a pas demandé à Commodore de lui faire un écran spécial, 10 cm de large sur 70 de haut !! Imaginez que vous vouliez dessiner des cercles dans les couleurs qui changent (de 4 à 15 par exemple). En AmigaBASIC, vous écririez quelque chose comme :

```
coul = coul+1 : IF COUL>15 THEN coul=5
CIRCLE (x,y),r,coul
```

En GFA-BASIC, pas question d'écrire le IF sur une seule ligne, pas question d'inclure la couleur dans les paramètres de l'instruction CIRCLE ! Vous devrez utiliser 6 lignes :

```
coul = coul+1
IF coul>15 THEN
  coul=5
ENDIF
COLOR coul
CIRCLE x,y,r.
```

Vous imaginez le bonheur lorsque vous commencez un programme par une douzaine d'initialisations. Ca vous fait une douzaine de lignes. Il parait que les types de chez GFA ils font des mots croisés de 24 lignes et 6 colonnes tous les soirs. Ca les entraine.

Un interpréteur TGV

Bref, mon bonheur et ma déception sont simultanément à la hauteur de mon attente et de mon impatience... Ma déception je viens d'en parler, mon bonheur, attendez, il arrive. Je me demande si GFA-BASIC n'a pas exactement les inconvénients de ses qualités. En y réfléchissant, un langage où chaque instruction ne possède qu'un nombre restreint de paramètres, où il n'y a pas deux sortes d'IF (celui qui tient sur une seule ligne sans ENDIF, et le "complet"), où ..., il se pourrait bien que cela simplifie drôlement la tâche de l'interpréteur, et que ce soit cela qui permette d'aller aussi vite. Car c'est vrai qu'il va vite, le bougre. Jugez-en vous-même (les temps sont en millisecondes - les références sont prises dans la "Pratique de l'Amiga" de H. Cohen et F. Dress, éditions Fréquences/Eyrolles) :

tour de boucle "à vide", variable entière 4 octets : AmigaBASIC 0.20 - GFA-BASIC 0.033 - Gain facteur 6

tour de boucle "à vide", variable réelle : AmigaBASIC 0.40 - GFA-BASIC 0.068 - Gain facteur 6

affectation variable entière - entier positif : AmigaBASIC 0.35 - GFA-BASIC 0.067 - gain facteur 5

affectation variable entière - entier négatif AmigaBASIC 0.47 - GFA BASIC 0.067 - gain facteur 7

Dessin d'un point PSET AmigaBASIC 2.12 - GFA-BASIC 0.52 - Gain facteur 4

Des instructions à la pelle

Et la rapidité c'est pas du tout, il y a un second point fort... des tas d'instructions en plus. Y-en a c'est des gadgets amusants, y-en a c'est des gadgets vraiment utiles et puis y-en a c'est même des gadgets, c'est des choses tout à fait sérieuses même qu'il y en a aussi quelques unes d'utiles. Je vous livre cela en vrac : un INSERT et un DELETE pour traficoter des tableaux sans se récrire chaque fois la procédure qui enfin si vous avez déjà fait une fois dans votre vie vous voyez; un SWAP c'est la moindre des choses; un DRAW qui vous pilote quasiment une tortue graphique que vous vous croyez en LOGO merci m'sieur Papert; des structures de contrôle avec un SELECT qui fonctionne sur expression numérique (mais ce n'est pas encore un vrai CASE OF de PASCAL tant pis m'sieur Wirth); un REPEAT ... UNTIL; un WHILE ... WEND bien sûr on ne peut pas faire moins que l'AmigaBASIC; un DO...LOOP (avec un EXIT IF parce que sans!); et puis si vous y tenez on vous rajoute un DO WHILE un DO UNTIL un LOOP WHILE un LOOP UNTIL n'en jetez plus.

Les écrans et les fenêtres c'est pas mal non plus. J'ai l'impression à première vue qu'on peut plutôt faire un peu plus de choses qu'avec l'AmigaBASIC (vous pouvez par exemple déplacer une fenêtre, lui demander de s'agrandir à la taille de l'écran tout entier etc...) et puis c'est pas fini, vous avez en prime en plus tout l'assembleur, tout le C avec des BCLR BSET BCHG (non non, il n'y a pas de BCBG !!) BTST pour tripatouiller tous les bits de la création et je vous parle pas de Shift et de Rol sans compter l'ARRPTR (il y a bien sûr aussi un VARPTR) pour l'adresse, l'ABSOLUTE pour la changer, et tout un tas de BYTE CARD WORD etc...pour y écrire des cochoncetés un MALLOC ne vous rappelle rien.

Ah ! j'oubliais la doc. Elle vous donne quasiment toute la liste expliquée des routines du système qu'il ne vous reste plus après qu'à ouvrir la bibliothèque de votre bonheur (au fait pardonnez-moi mais malgré une habitude qui se répand hélas le mot anglais library se traduit par bibliothèque et non pas par librairie ça s'appelle un faux-ami les copains). Il y a encore des tas de trucs très chouettes je suis sûr que j'en ai oublié. Tiens ! Il y en a un je m'en souviens maintenant c'est GRAPHMODE. Vous pouvez faire des "effets d'élastique" avec, vous pouvez réécrire Deluxe Paint tout seul.

Un point faible

Par contre, côté son, c'est pas le pied. Un SOUND, un WAVE. Je ne suis peut-être pas très doué, mais je n'ai pas trouvé comment on peut faire deux sons différents en même temps (l'équivalent du SOUND WAIT de l'AmigaBASIC, quoi). J'allais oublier la récursivité.

Ben c'est récursif même que vous pouvez emboîter 1000 si ça vous chante vous voulez faire un essai? Ecrivez

```
cn2 =0                      PROCEDURE bino (k)
FOR t = 0 TO 1000             cn2=cn2 + 1
  bino (t)                    if K>0 THEN
  PRINT cn2                     bino(k-1)
NEXT t                        ENDIF
END                         RETURN
```

faites tourner quelques dizaines de secondes vous avez une longue colonne de nombres qui se termine par

501501

c'est pas mal, encore que je sois grincheux ça me gêne qu'on puisse pas mettre un RETURN ou un EXIT ou quelque chose qui vous évacue par la sortie au milieu d'une procédure.

Conclusion

Tout ce que me dira GFA-BASIC que j'ai pas bien compris que j'ai expliqué de travers alors par avance je m'excuse mais il faut pas m'en vouloir vu qu'y a pratiquement pas d'exemple sur leur disquette, que pour comprendre comment fonctionnent leur trucs j'ai été obligé de lire leur manuel, qu'il n'est pas parfait loin de là. Par exemple, pourquoi ils disent pas que OPENW no c'est pas seulement pour ouvrir une fenêtre avec des paramètres standards mais aussi pour rendre active (sans toucher à son contenu) une fenêtre déjà ouvert? Je m'excuse, faut pas m'en vouloir. D'ailleurs GFA-BASIC c'est plein de trucs fabuleux, je lui veux du bien, beaucoup de bien. Allez pas croire qu'ils m'aient payé pour que je le dise.

Mais comme je lui veux du bien alors j'ai un conseil d'ami, vraiment d'ami, pour la société GFA. Je sais pas si c'est comme ça qu'elle s'appelle mais sûr que les gens qui travaillent chez GFA il y en a au moins un qui a remarqué que dans la fenêtre ouverte par sa disquette il y a une icône en-dessous; c'est écrit Trashcan. Alors conseil d'ami, vraiment d'ami : c'est là qu'il faut mettre votre éditeur.

El Basico

VIRUS: PROGRAMMES ...et un LIVRE

IRQ News:

Un anti VIRUS IRQ nous vient d'Allemagne et comme vous allez le voir c'est ridiculement simple. Merci à Martin Brenner qui a mis son "truc" en DP. La théorie: avant de s'installer, le virus IRQ (dans sa version actuelle) teste sa "signature", c'est à dire s'il est deja installé. Pour cela il teste le point d'entrée de OldOpenLibrary. Si celui ci est inférieur a $fc0000 il ne s'active pas. Il suffit donc de modifier ce point d'entrée pour tromper le virus, donc acte.

```
ExecBase      equ 4
AllocMem      equ -198
OldOpenLibrary equ -408
SetFunction   equ -420
MEMF_PUBLIC   equ 1

start:
      move.l  ExecBase,a6
      move.l  #6,d0            ; allouer 6 octets
      move.l  #MEMF_PUBLIC,d1  ; 2 pour l'instruction JMP
      jsr     AllocMem(a6)     ; et 4 pour l'adresse
      tst.l   d0               ; adresse retournée dans d0
      bne.s   AllocOK          ; si != 0 ok
      moveq   #-1,d0           ; sinon retourner -1 = erreur
      bra.s   Leave

AllocOK:
      move.l  d0,a0
      move.w  #$4EF9,(a0)+     ; code de l'instruction JMP
      move.l  OldOpenLibrary+2(a6),(a0)+
                               ; recopie l'adresse de la routine
      move.l  a6,a1   ; passer le pointeur sur la librairie
      lea     OldOpenLibrary,a0 ; charger l'offset
      jsr     SetFunction(a6)
      moveq   #0,d0            ; retourner OK

Leave:
      rts
```

Enjoy it !

Notez que si vous avez déjà l'IRQ vous pouvez vous en débarrasser grace à KV (disponible en téléchargement sur 3615 DEEP) et vous pouvez aussi le détecter avec VirusX 3.10 (également en téléchargement).

*(Ed: Selon le fichier "VirusX.doc" de Steve Tibbet, auteur de Virus X3.10, il n'est pas possible d'identifier simplement en regardant un fichier infecté, puisque le virus encode (encrypt) différement ses lignes "texte" sur chaque copie. Vous remarquerez la présence du virus si vous insérez une disquette protégée Workbench (ou autre disquette contenant une "startup-sequence" dans le tiroir S) et le résultat est une boîte-requête "**Volume** (nom de la disquette) **is write protected**".Le virus IRQ (ou un autre virus) est en RAM, essayant d'infecter la disquette. VirusX 3.10 vous dira quand l'IRQ est en RAM, et l'enlèvera si vous le souhaitez. Si VirusX tourne en permanence sur votre machine il est probable que le dernier programme lancé* avant l'avertissement de VirusX *contien le virus. Mais VirusX ne trouvera pas forcément tous les fichiers infectés, et pour cette raison un deuxième programme, KV (pour "killVirus"), a été écrit par Dan James. Ce programme cherchera le virus IRQ dans un répertoire entièr.)*

Top Secret:

J'en profite pour annoncer un test complet du compilateur C ***LATTICE v 5.02*** dans le prochain numéro. De plus, de source généralement bien informée et autorisée, **MANX** abandonne la bataille du 4.0 (argh !!! damnation !) mais pour passer directement à la version 5.0 (ouf ! sauvé.) qui devrait être "à en rester sur le ..." *Wait and see.*

Roméo Rapido

Virus mode d'emploi

Ce pourrait etre le titre du dernier bouquin de MICRO APPLICATION (encore eux! allez vous dire, ben oui, mais que font les autres editeurs?) dont le nom exact est **VIRUS LA MALADIE DES ORDINATEURS.**

On vous explique tout sur les virus : leur histoire, leur principe, les dégats qu'ils peuvent commettre etc... Certes le livre, dont le prix est de 149F, traite peu des virus sur AMIGA et est plutôt axé sur les virus PC et virus "réseaux" (virus qui se propagent non pas par disquettes contaminées comme sur Amiga Atari et PC, mais par les résaux locaux ou internationaux).

Il explique la façon de réaliser un virus en ASM, Basic ou Turbo Pascal sur IBM (ouf) avec listing à l'appui. Initiative qui peut paraitre contestable mais les auteurs mettent en garde les futurs concepteurs de virus; en effet la derniere partie (une trentaine de pages) est consacrée à la jurisdiction en la matière. Autrement dit, ce que VOUS risquez si vous fabriquez un virus. Un bouquin intéressant pour ceux que les VIRUS captivent, mais il ne solutionne pas le problème des virus, surtout sur notre ami Ga.

Roméo el RapiDOS

***PS: la commande install** de Workbench v1.3 possède un nouvelle option CHECK qui permet de tester si le bootblock de la disquette dans le lecteur est un boout block standand.*

***install df0: check** permet donc de savoir si on a affaire à un boot block standard (v1.2/1.3) ou à un boot block "suspect". Merci monsieur Commodore .*

S.O.S Amiga : Auto-destruction programmer..

Thierry fait appel aux pirates

Ils sont partout. Ils travaillent dans les banques, dans les supermarchés, dans les maisons d'édition, même dans la presse, ou pour la plupart sont encore étudiants. Ils parlent le même dialecte, c'est à dire l'assembleur ou le C. Ils vivent par petits groupes à l'intérieur desquels chacun occupe une fonction bien précise et sait parfaitement ce qu'il a à faire. Ils sont plus forts que les Martiens, plus organisés que la Mafia, plus rusés que les Virus, et parfois même, plus cons que la moyenne. Les pirates aujourd'hui gouvernent leur monde: celui de l'informatique. Oui mais...

Les faits : En visite chez un éditeur, je regarde les quelques nouveautés et previews qui viennent d'arrivées: "pas mal" dis-je, "mais je suis sûr que vous me cachez un super truc...".

"Bon ok, alors regarde un peu ces vidéos".

C'était parti pour une heure et demie de projection intense.

Divers produits d'arcades Japonnaises étaient présentés, et c'est ce qui doit être signé pour adaptation sur micro.

Fantastique. J'avais jamais vu autant de couleurs et d'animations aussi belles à la fois!

"Bon trés bien, et vous comptez faire ça sur l'Amiga pour quand?".

"Pour l'instant, on ne pense pas faire quoi que ce soit sur cette machine".

Alors là, une certaine incertitude suivie d'une angoisse profonde monta en moi. "Tu vois, on a un problème avec l'Amiga: le piratage. Les ventes sur cette machine sont si nulles (pour tout dire, on vend entre 3 et 5 fois plus sur SPECTRUM que sur l'Amiga pour un même soft!!!) qu'il serait stupide de vouloir développer un soft exclusivement dessus, aussi bon soit-il, sachant qu'il va être déplombé dans les deux jours qui suivent sa mise en vente. Alors tu vois, on préfère développer sur ST, quitte à ce que ce soit un peu moins beau, et faire une simple adaptation sur l'Amiga en améliorant quelques trucs et en changeant les bruitages et la musique...".

Malheureusement, ce n'est pas la première fois que j'entends cette phrase, et c'est là qu'est le problème. Les éditeurs et distributeurs sont unamimes : développer un produit spécifique à l'Amiga est dangereux et rares sont ceux qui en prennent le risque. Déjà, certains éditeurs pensent très sérieusement arrêter la production de softs pour Amiga, et faire de simple adaptations ne leur convient pas du tout...

Le mal : c'est bien sûr le piratage. Les pirates? on les connaît. Il existe une liste très détaillée avec les noms, adresses et numéros de téléphone de presque tous les groupes qui existent en France et pays limitrophes. Beaucoup de gens sont en posession de cette liste. Pour l'instant, les "chefs" de ces divers réseaux ont été avertis par téléphone du problème. Seulement voilà: qui va faire le premier pas? Qui va se décider en premier à faire condamner un jeune de 16 ou 17 ans à l'emprisonnement et une amende de 400 000 ou 500 000 francs? Que de lourdes responsabilités, non?

De plus maintenant il y a non seulement les divers organismes comme l'APP (Agence pour la Protection des Programmes) qui recherchent ces différents groupes, mais il y a aussi le Fisc (pour manque à gagner en T.V.A), et le Fisc, c'est l'état. Je ne pense pas que eux, prendront des gants.

Alors, que faire? Essayer de faire descendre le piratage à moins de 40% est pratiquement impossible. Le mal est trop grand et c'est trop tard.

Si tous les principaux groupes de pirates se font saisir, il n'y aura presque plus de copies en circulation. Très bien pour certains, mais manque d'intérêt pour d'autres: si on a du mal à trouver des copies, on préfèrera acheter l'ordinateur du concurent car on sera sûr d'être servi en softs. Je vois déjà la tête de certains....

Le plus grave voyez-vous, c'est que l'Amiga est une machine très jeune et qu'il n'y en a pas beaucoup en France (entre 20000 et 25000) *(Ed: C'est le chiffre, trop pessimiste à notre avis, de Thierry. D'autres parlent de 35-40000. Le chiffre réel est le secret de Commodore.)* ce qui est peu quand on voit par exemple que le magasin Serap informatique à Paris, à vendu en moyenne 1000 Atari 520 ST par semaine pour le mois de décembre. Ca donne à réfléchir, non?

J'en profiterais aussi pour rappeler que l'Amiga est certes POUR L'INSTANT le meilleur ordinateur familiale, mais attention : Atari annonce pour la fin de l'année un super ST avec un 68000 à 16 Mhz, 4096 couleurs, même processeur sonore que l'Amiga ...

De leur côté, Sega, Nintendo, Konix se prépare à sortir leur consoles 16 bits avec un tas de périfs (cd rom, interfaces à infrarouge, même une mini console d'arcade pour Konix) pour une bouchée de pain. Ceux qui ont vu une de ces machines, savent combien l'Amiga fait triste mine à côté.. L'Amiga risque donc de prendre une claque pour les jeux avec les consoles, et une deuxième pour le professionel avec Atari (qui à déja une certaine longueur d'avance à l'heure actuelle). Et c'est pour ça que l'Amiga a besoin d'être présent sur le marché. Comme vous le constatez, rien n'est encore joué!

Indirectement, les divers média informatique en subit aussi les retombées: Les principaux annonceurs vendent du jeu: pour que le prix de la page de publicité soit rentable, il faut en vendre des softs! et bien si les ventes sont pauvres, pas de pub...

La seule chose que l'on puisse espérer, c'est que tous ces pirates freinent leurs ardeurs.

Puisqu'il apparait que le chiffre de vente d'un logiciel de jeu se fait principalement dans le 1er mois de sa mise en vente, il serait déjà bien que les versions déplombées ne soient pas en circulation pendant ce temps. Cela permettrait que les personnes ayant investi dans un soft récupèrent un peu leurs billes, et ça calmerait le climat extrêmement tendu qui règne entre éditeurs et pirates.

Ne pas déplomber un soft et le distribuer pendant un mois c'est quand même pas la mer à boire! C'est juste une habitude un peu différente qu'il faut prendre. L'idée n'est pas nouvelle, puisqu'il y a deux ans le principal déplombeur sur ST avait, juste avant de se retirer, adopté une technique similaire: attendre avant de distribuer et ne pas déplomber les softs Français. Le résultat se voit au niveau des comptes des diverses sociétés pendant cette periode bénéfique.

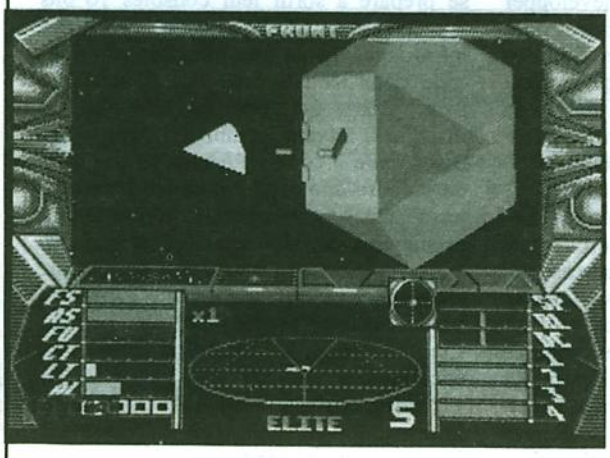
Sans commentaire...

Cette idée n'est absolument pas une solution au problème, mais y a t-il vraiment une solution ? Tout ce que je sais, c'est que je ne veux pas que l'Amiga devienne une machine inexploitée et impopulaire. Alors, hackers, crackers, swapers, deplombeurs, et autres copieurs de toute sorte, l'avenir est entre vos mains...

Thierry R.

LE SOFT DU MOIS

ELITE



C'est sans trop d'illusions que j'ai jeté un coup d'oeil sur la version Amiga d'Elite. Je croyais en avoir fait le tour complet sur mon bon vieil Apple et je voulais juste voir les améliorations qui y avaient été apportées. Je me suis rendu compte de mon erreur trop tard!

A peine avais- je passé une demi-heure sur cette simulation de commerce que j'avais définitivement contracté le virus qui a déjà terrassé des milliers d'autres fanatiques de ce jeu sans égal.

Le but est simple: amasser le plus d'argent possible. Pour quoi faire? Pour équiper son vaisseau, bien sûr. Et pourquoi équiper son vaisseau? Euh... là je ne sais plus. Peut- être parce que plus vous jouez, plus ce vaisseau devient important à vos yeux. Ainsi, vous vous baladez de planète en planète en profitant sans le moindre scrupule des différences de prix pratiqués d'une station orbitale à une autre.

Par exemple, une planète peu dévelopée produira des fourrures en abondance mais aura besoin de produits pharmaceutiques que les planètes évoluées fabriquent à bas prix. Vous choisissez donc une planète sur la carte de la galaxie (8 galaxies au total, plus de 2000 mondes disent les auteurs), vous faites un saut en hyperespace et vous joignez la base orbitale par bonds successifs.

La monotonie de ces petits sauts est rompue par l'agression de quelques pirates en mal de cargaison. Un casier judiciaire vous suit pendant tout le jeu et gare à vous si vous décidez de faire un carton sur un inoffensif commerçant. La police n'arrêtera plus de vous harceler. Comment expliquer l'engouement pour un jeu où l'on n'arrête pas de répéter les mêmes actions? Cela ne s'explique pas: c'est l'étoffe d'un grand jeu. Mais j'ai aussi gardé le meilleur pour la fin...

Au moment où casser du Thargoïd (vos plus féroces ennemis) est une simple opération de routine expédiée entre un verre de limonade et le recollage des ventouses du joystick qui a succombé aux attaques conjuguées du petit frère et de Hybris, un nouvel événement en relance tout l'intérêt: on vous confie des missions.

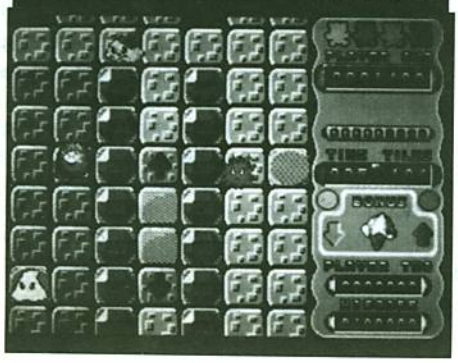
Du coup, tout ce qui faisait l'intérêt de la première partie passe en arrière-plan. On se concentre désormais sur le but de la mission (n'attendez pas la première avant 80000 points, et restez CLEAN). Jusqu'à présent, j'en connais cinq. Mais il y en a sûrement beaucoup d'autres. Bref, un jeu à posséder absolument.

Cédric Beust

PREVIEW SKWEEK (LORICIELS)

Les Skweeks débarquent sur notre planète!!! Pour ceux qui ne connaissent pas encore ces petits monstres, sachez qu'ils ressemblent comme deux gouttes d'eau à notre EL YETI tant ils sont poilus et sveltes. Mais les Skweeks sont bien tristes car, l'infame Pitark contamina Skweez'land avec un skweeticide bleu ce qui fit fuir les Skweezettes de la planète (bonjour les noms...). Vous devez décontaminer les 99 continents de Skweez'land en les repeignant en rose, tout en évitant les Schnoreuls, ennemies héréditaires des Skweeks. S'apparentant au Pac-Man, Skweek est un joli petit jeu de tableaux qui vient renouveler le style de jeu de Loriciels. Tout ça devrait arriver fin Mars sur Amiga.

Thierry R.



la demo du mois

IT mégadémo

1. Description Dès l'insertion de la disquette, une image apparaît nous annonçant le nom du groupe (IT) et ce qu'il présente... L'image est bien faite, le sigle donne l'impression d'avoir été réalisé avec des bandes de papier pliées (origamis.). Dommage, pas de musique d'attente...

La première partie, une fois chargée et décompilée, est très prometteuse. Un super sigle, en relief, avec des couleurs qui changent, rebondit. En bas de l'écran, se trouvent 3 scrollings (deux en dégradés de rouges, et un en gris) qui rebondissent et passent devant un ruban sur lequel est écrit "Megademo". Au lieu des traditionnelles étoiles, à l'arrière plan, ce sont des sphères qui passent...

La seconde partie est composée principalement d'une animation de boules bleus (genre Doc démo.) qui passent devant des bandes noires quadrillées de gris qui servent de vu-mètres. En bas de l'écran, un scrolling rouge à vitesses variables. En dessous du scrolling, on peut noter, ce que l'on appelle un "effet d'eau" (Je m'essplike:Imaginez que le scrolling passe sous un cours d'eau (Ou dans un évier pour les moins riches.), on ne verra pas le scrolling très nettement:c'est c'est effet qui est rendu...)

La troisième partie est, en elle-même, composée de trois parties. En fond, une belle tête de serpent. Au milieu de l'écran, quatre carrés qui servent de vu-mètres. De temps en temps, une plaque apparait, annonçant le nom du programmeur, du musicien ou du groupe... Si, l'on appuie sur le bouton gauche, on accède à la deuxième puis à la troisième partie, composées respectivement de trois scrollings et d'animations saccadées qui gâchent l'ensemble.

La quatrième partie est appellée "*Vector demo*". En haut de l'écran, un sigle IT en perspective et en dégradé de bleu. En bas, un scrolling qui ondule. Et au milieu de l'écran, vous l'attendez tous, chers lecteurs:la partie vectorielle (Vu-mètres en fil de fer, animation du sigle IT et de divers autres choses...)

La dernière partie est consacrée aux "*credits*" (hommages rendus aux graphistes, musiciens et programmeurs qui ont participés à cette mégadémo...). Un scrolling horizontal en bas, un vertical au milieu, et des étoiles à la manière du bootblock de Wild Copper...)

2. Qualités et défauts

Cette mégadémo est bien faite, contient très peu de bugs, est bien accompagnées par d'excellentes musiques mais, mais... mais elle est un peu trop banale... A l'heure qu'il est, les beaucoup se suivent et, malheureusement, se ressemblent. Aussi, je lance un appel "OOOOEEEEEEEE!!!".

Svp, contactez-moi si vous avez des mégadémo qui sont inovatrices, excellentes, bref qui vaillent vraiment la peine d'être testées...

Je lui mets comme note **15/20**
Musique: 4
Originalité: 4
Animation: 3
Dessin: 4

Si vous voulez me contacter écrivez à:
Emeric Fermas
11, Rue du Pressoir
75020 PARIS
Tél:47-97-84-76

Imagine-4D
Made in Toulouse

"C'est mon expérience dans le spatial qui m'a amené à fabriquer cet outil".

Chez Matra, Bertrand Aubé fabrique des logiciels qui permettent de visualiser les satellites. A mi-temps il travaille dans sa propre entreprise d'informatique et vidéo, **Volumn** (4 bis, rue du Pont-Vieux, 31300 Toulouse, tél 61-59-29-88) où avec ses collaborateurs Bernard Letourmy et Danielle Delord il crée et vend des images de synthèse réalisées sur Amiga pour les sociétés à Toulouse.

L'outil en question est **Imagine 4-D**, un logiciel de création et animation d'objets sur Amiga qui sera commercialisé par *The Disk Company* à partir du début avril pour moins de 1000F.

Il y a trois programmes :

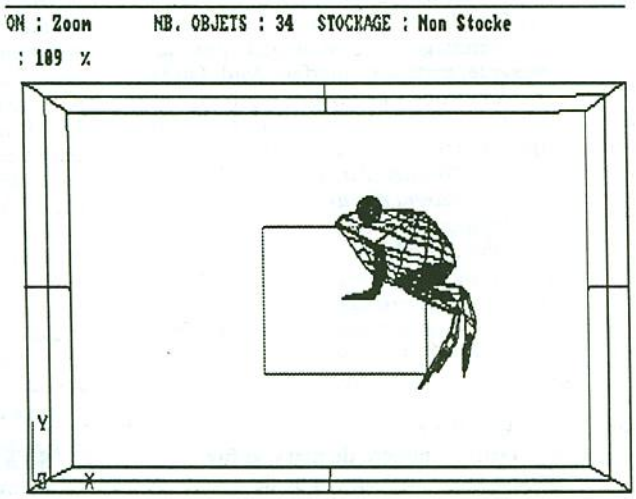
- *Imagine 4-D*, la table de travail où on crée des objets et des scènes;
- *Rounder 4-D*, qui prend des séquences d'Imagine 4D et calcule les images;
- *Show 4-D*, qui affiche les images.

Imagine tourne sur les trois modèles d'Amiga, mais 1 méga est le minimum convenable. Dès le départ le manuel est publié en trois langues - l'allemand, l'anglais, et le français. Il y a un système de chargement de fichier-language qui rend facile le changement d'une langue à une autre. Le Yeti sera content - il suffit que le fichier Yetosh soit sur la disquette et les menus et messages d'erreurs sera comme par magie transformé en sa langue natale.

Dans le premier programme on se retrouve dans un cadre à trois dimensions avec un repère. On choisit une primitif - soit un cube, soit une sphère, soit une surface plane, etc. On donne le nombre de points qui va représenter la forme vers le haut et sur le côté - le maillage.

L'objet préféré de Bertrand Aubé est une carafe. Pour la fabriquer il choisit une sphère, il l'aggrandit à la dimension voulue, il l'allonge en tirant sur les points avec la souris, puis il crée le fond plat en prenant le point du bas et en le tirant vers le haut. Il ouvre la carafe en coupant une ligne du haut. Pour faire le bec verseur il clique encore sur un point et tire son bec. Dit Bertrand : "Je façonne mon objet comme un potier façonne sa glaise, c'est aussi facile que ça..."

Pour faire l'anse il appelle une autre objet - il trouve que le cylindre est celui qui se rapproche le plus d'une anse. Le cylindre est maintenant l'objet actif sur l'écran. Il le diminue, le place derrière la carafe, et le déforme en tirant pour donner la forme d'une anse. Après, il groupe le tout ensemble pour créer un seul objet. Ceci n'est que le squelette de l'objet, qui sera lissé par le deuxième programme.



Au contraire de Sculpt 3d avec ses trois petites vues sur l'objet, ici on est toujours en une seule vue grandeur écran, et on est toujours en perspective de trois dimensions. On peut se balader autour de l'objet, c'est bien sympathique et les changements semblent très facile à faire *(attention, ceci est un aperçu par Ed: qui connait à peine plus que sa grand mère en matière de 3-D; il faut attendre le test tout-mains tout-pieds du méchant Yéti pour savoir si Imagine 4-D est vraiment aussi génial et user-friendly que ses concepteurs).*

Les 4096 couleurs de l'Amiga sont disponibles, mais pour donner plusieurs couleurs à la carafe il faudrait rajouter les formes au-dessus. Une fois créé, un objet ne peut pas être séparé en plusieurs parties différentes, et ne peut pas être assigné plusieurs couleurs. Donc il faut prévoir ces détails dès la création de l'objet. Les options de texture sont brillantes, granuleuses, métalliques ou plastiques.

Le programmeur prétend qu'au niveau ergonomie, c'est à dire de la facilité à manipuler des objets, il n'y a pas d'équivalent sur micro, Mac compris.

On peut fabriquer jusqu'à 666 objets avec 200 000 points. Avec 1 méga on peut avoir environ 150 objets ensemble. On peut dupliquer les objets. Pour créer une animation de la carafe en train de verser de l'eau, Bertrand fait pivoter l'ensemble et clique sur "ajouter scène", puis fait pivoter davantage et ajoute la scène numéro 2, etc. etc. Bien sûr, il peut déformer l'objet en pleine animation.

On peut choisir le nombre d'images entre chaque scène. Dix ou douze est adéquat. Il y a une option pour mettre une image IFF en fond, derrière l'animation. On peut faire la même chose pour devant, avec une des couleurs qui devient transparente, formant une fenêtre à travers laquelle on voit (ou aperçoit) l'animation.

Il faut choisir la résolution écran. Ici il y a une restriction - Imagine 4-D ne peut pas faire des animations en mode entrelacé (medium ou high résolution), seulement des images fixes peuvent utiliser ce mode. Puis on choisit la taille du film - format vidéo, format plein-écran, quart d'écran, etc - et l'éclairage.

Pour visionner, le mode **Fil-de-fer** monochrome est très rapide et permet de tester le film.

Le mode **Polygone** permet de faire des animations très rapidement, mais avec un rendu assez beau. Chaque facette est peinte avec une intensité plus ou moins claire suivant l'éclairage choisi.

Le mode **Pixel** crée une forme arrondie et calcule chaque point pour éclairage et couleur. Le temps nécessaire pour cette opération est comparable à Sculpt-3D - on parle en nombre d'heures plutôt qu'en minutes.

Contrairement à Sculpt 3-D, Imagine 4-D ne fait pas de ray-tracing - vous n'aurez jamais des images de la qualité superfin et avec ombres portées qu'on peut atteindre avec Sculpt 3-D après quinze heures de calcul. Imagine 4-D est plutôt orienté vers les animations faciles et rapides.

Dans six mois sortira une version plus professionnelle, qui tournera sur 68020. Cette version s'adaptera aux écrans haute résolution tel le Moniterm.

courrier courrier courrier

Messieurs

Je possède un Amiga 1000 RGB NTSC avec prise péritel à l'arrière, est-ce un SECAM? Comment puis-je accéder au bas de l'écran qui reste définitivement caché?

D'autre part, avant l'Amiga j'avais un ordinateur qui alors était inconnu de tous mais superbe pourtant - Commodore 64, et ensuite un disk drive externe 1541. J'aimerais vraiment que vous me disiez qu'il est possible de le connecter à mon Amiga. Je sais que cela vous parait fou, mais enfin! je devais vous le demander (for conscience's sake) avant de mettre mon 1541 au placard...snif!

Eric Do Estanque, 13 Marseille

Ed: Pour voir en plein écran il vous faut la version PAL du circuit Agnus, disponible chez des revendeurs spécialisés Amiga pour environ 200F. La transplantation n'est pas difficile.

Version 2 du "The 64 Emulator" de Readysoft propose en option une interface série qui permet l'utilisation des imprimantes et lecteurs du C64 avec l'Amiga. Avec cette version l'Amiga peut adresser les périphériques C64 sans rentrer dans le mode émulation C64, une amelioration majeur.

Monsieur,

Mes encouragements pour votre revue debordante d'idées mais permettez à l'enseignant que je suis de dire que les tournures anglomanes les fauts d'orthographe et de francais ne servent pas l'objectif que vous poursuivez si bien par ailleurs.

Gerard Serra, 13 Marseille

Ed: oui m'sieur.

Monsieur

Possedant un Amiga 2000 depuis quelques mois, je me permet de vous écrire pour vous dire qu'il est inadmissible et honteux que tous les logiciels prévus pour Commodore soient édité en Anglais.

Vous devriez obliger les fabricants de logiciels à rédiger leurs textes et documentations en langue différente pour chaque pays - mais naturellement tout le monde pense qu'à l'argent et la conscience professionelle n'existe plus.

Et je dois vous avouer être deçu comme beaucoup de clients que je connais et qui possèdent un Amiga, et qui espèrent que la Bêtise humaine réagira assez vite et qu'elle comprenne qu'il faut être responsable de ce que l'on veut vendre dans la vie. D'ailleurs cette escroquerie devrait être interdite en France, même au niveau des autorités Francaises.

René Quintana, 83 Toulon

Cher A-News,

Je suis possesseur d'un Amiga 1000, acheté en 1987 (il a deux ans ce mois-ci !!) et je suis deçu par l'abandon presque total de cette machine par les boutiques spécialisées. Les extensions "hard" deviennent quasiment introuvables ou hors de prix, encore heureux que l'Amiga 1000 soit compatible avec les 500 et 2000 en ce qui concerne le soft. Cependant, je ne suis pas encore totalement decidé à le vendre pour l'achat d'un 2000 et je trouve très interessante des questions telles que 'Comment bidouiller une extension mémoire A501 pour un A1000?', ou 'L'extension de 1 méga qui remplace celle de 256k de l'A1000...ca existe?'. Il est vrai que l'on a entendu d'une extension de ce genre à la sortie de l'Amiga 1000 (*Ordinateur Individuel* Hors Serie 87 No 88HS p146, on parle de l'AX2000 de Comspec), depuis plus rien.

Dommage que l'on ne parle plus de musique, surtout d'interface Midi (au fait la mienne que j'ai monté à partir du schéma de A-News fonctionne très bien, tout comme le câble minitel).

Jean Michel Marie-Julie, 94 Thiais.

Ed: Laurent a réussit son projet d'un montage qui fourni un totale d'un méga mémoire sur A1000. Nous esperons bientôt publier un article à ce sujet. A propos de la musique, l'A500 de Frank a été hors service récemment, mais ça y est, c'est réparé, et Frank redémarre avec son article sur Perfect Sound.

Monsieur,

Dans le numéro de mars, je fus interessé par le programme de téléchargement, mais il est vraiment laid! *(Ed: pour les lecteurs oublioniques, le titre sur la liste des DP le mois dernier était "T'es laid chargeables")*. Je saisis le programme Basic tout en verifiant moults fois la syntaxe. A partir de WB 1.3 avec le port série pour 1200 bauds, parité Even, 1 stop et 7 bits dponnée, et le serial.device présent, je lance AmigaBasic et le petit programme est chargé. Ensuite je lance mon programme de communication pour contacter DEEP ou je crée ma BAL, je récupére les pages du programme basic pour vérification, et enfin je rappelle le petit programme basic pour le lancer.

-> 1ère erreur, le nom du fichier du listing "COM1:1200,E,7,1" est refusé.

-> 2ème erreur, je change le nom du fichier par "ChargeDeep", qui est accepté mais la définition ne convient plus, je reçois un "Field overflow" pour LA : if ASC (Input$(1,2))<>12 GOTO LA.

Inquietude de ma part, aussi j'entre dans un Forum où j'apprends que le programme pour récuperer DEEP, fonctionne.

Toutes ces manoeuvres répetées plusieurs fois commencent à gréver le budget du téléphone, je commence à avoir le même avis que Giorgio pour le téléchargement, est-ce valable à un tel tarif ?

Pourriez vous indiquer dans le n° prochain de la revue si d'autres utilisateurs d'Amiga ont des mêmes déboires?

Enfin, si je n'ai toujours pas de chargement, il me reste la télé..

Jean Pierre Fabien, 47 Fumel

Ed: Votre problème est similaire au mien quand j'ai essayé de télécharger (à partir du CLI) tout en ayant un programme de télécommunication ouvert (conflit pour le port série). Il faut fermer votre "programme de communication" (et peut-être re-initialiser), puis simplement ouvrir un CLI ou Shell, branchez le Minitel à l'Amiga, entrez en communication avec Deep en utilisant le clavier du Minitel, et lancer le programme Basic sur l'Amiga quand DEEP vous le demande. Vous êtes seulement la deuxième personne de nous contacter avec un problème, tandis que DEEP à servi de nombreuses t'eslaidchargeurs (euses) sans incident. Il est vrai que de petits problèmes de cette nature peuvent coûter très cher très rapidement. Mais une fois la pèriode d'apprentissage et réglage est passé, ce service devient un vrai atout sans avoir à débourser des sommes énormes. Enfin, c'est ce qu'il nous semble...

Slt à toute l'équipe!

Pourriez vous me dire si vous envoyez des lettres de relance à vos abonnés (je ne sais plus quel mois exactement se termine le mien). De plus, il me reste de mon CPC une imprimante DMP2000. Quel câble utiliser pour la relier à mon A500? Ou le trouver?

Eric Almon, 81 Monesties

Ed: Oui, vous trouverez une lettre de rappel avec vos avant-derniers et derniers numéros. Vous pouvez toujours connaître le dernier numéro de votre abonnement en regardant l'étiquette d'envoi (c'est le chiffre imprimé après votre adresse).

Aucun problème pour le câble. L'A500 et A2000 ont un port parallèle standard IBM. Vous pouvez utilisez un câble d'imprimante pour IBM ou Atari ST, disponible dans tout les magasins d'informatique.

LE COIN DES PROBLEMES
(Cinq disquettes de marque seront envoyé pour chaque réponse publié)

Quelqu'un connaitrait-il une recette pour diminuer le bruit du ventilateur du 2000?

MATERIEL

VENDS HP LaserJet Plus, interfaces parallèle et série, double bac papier, 7500F. Mr RAFFI, tél 43-37-90-69 la journée.

VENDS AMIGA 2000, neuf, 3 mois. Prix à débattre. Téléphoner au 67-27-60-41 après 18h (Province).

VENDS AMIGA 2000 (11/88) 10500F, carte XT A2088 (1/89) 4000F, lecteur interne A2010 (11/88) 1000F, moniteur A1084S (12/88) 2200F. Le tout 17000F. Tél (1) 69-48-26-17. Demander Patrick.

VENDS AMIGA 500 équipé avec imprimante, nombreux logiciels "jeux-utilitaires", documentations, livres. Prix intéressant. Tél 89-47-30-84 (entre 19h et 21h30).

VENDS AMIGA 500 cause Amiga 2000, avec moniteur A1084 + originaux. Contacter Jacques Guerreau au 56-75-19-82

VENDS AMIGA 1000 PAL, 512k, lecteur 880 ko + moniteur Commodore 1081 (couleur et monochrome). Le tout parfait état et sera delivré dans les emballages d'origine. Je le cède à 8500F. EXTENSION MEMOIRE EXTERNE 2 Mo 7000F, DRIVE 1010 3.5p externe 1000F. Demander JESUS au 84-22-49-45 après 21h30.

ACHETE DISKS VIERGES 3.5p pour Amiga; cherche AGRANDISSEUR D'IMAGE pour TV couleur 55cm; VENDS tuner Scott FM 800F, Ampli Brandt 2*50w 900F, Platine disque Phonia 800F. Toutes propositions au 35-80-07-26.

ACHETE AMIGA 1000 PAL, Azerty, 512k, moniteur 1081, lecteur externe 3.5p, disposant du mode extra halfbrite (EHB 64-couleurs). Je réponds à toutes les offres

CHERCHE EXTENSION MEMOIRE pour Amiga 1000, digitaliseur de sons sur A1000, et Sidecar. Contacter Jean-Michel au 48-53-34-09, après 19h.

CONTACTS

LES AMIGATISTES DE NANTES diffusent des programmes du domaine public (démo, slide show, data sonix...) Joindre un timbre pour la réponse (qui est garantie à 100%). Ecrire à M.Morin, 4 bis rue de Feltre, 44000 Nantes

CHERCHE désespérement contact sur ALBI ou CARMAUX (les autres ne sont pas exclus) en vue échanges de toutes sortes. Téléphonez-moi au 63-76-10-51 ou écrivez : ALMON Eric, Route des Ecoles, 81640 Monesties.

UN CLUB Amiga est né : The united stars of Amiga. Venez nous rejoindre (programmation, graphisme, musique, domaine public...). Contactez nous chez PHASE, Galerie "le square", 93 avenue du Général Leclerc, 75014 Paris.

VOUS qui possédez un Amiga et qui de plus aimez les Superbes Démos animées, Sonores, Slides-show, Datas pour Sonix et Utilitaires, profitez de notre Service de distribution de Disks du Domaine Public. Notre catalogue est disponible sur simple demande. Adresse : FD, BP 18, 59115 LEERS. Merci de joindre un timbre.

JE SUIS DEBUTANT et je recherche des contacts pour échange en tous genres sur Amiga 500. Pour me contacter écrire : Oméga, BP 11, 7700 Mouscron 1, Belgique.

CHERCHE CONTACTS dans la France entière avec possesseurs d'Amiga pour des échanges d'idées, de trucs, et de softs. Réponse assurée. Galan Bruno, 161 rue Maurice Arnoux, 92120 Montrouge.

RECHERCHE CONTACTS sur Amiga sérieux, même débutants - Mr ROLLAND Pascal, Parc St Just, Bat D, Appt 62, 76800 St Etienne du Rouvray. Tél 35-64-13-78.

CHERCHE CONTACTS sur tout ce qui touche à l'AMIGA MIDI pour la région parisienne. Je recherche aussi des possesseurs d'Amiga 500 sur Pantin s'il en existe. Tél 48-46-06-05.

AMIGA 1000 cherche contacts (sérieux!!) dans la région d'Aix en Provence pour échanges d'idées et softs. Elève Thomann, CYR 15, Lycée Militaire, 13898 AIX ARMEES.

EMPLOI

COMPUTER CONCEPT Recrute : Un(e) Support produit (Technique + Artistique) AMIGA 21-25 ans. BAC + souhaité. Bonne présentation. Bon contact commercial. Permis de conduire indispensable (Dégagé des O.M.). Appeler au 47-07-57-15.

SOCIETE D'INFORMATIQUE LUDIQUE recherche jeunes développeurs de jeux connaissant l'assembleur 68000 ou le langage C sur Amiga, Atari ou compatible PC. Téléphoner au : 43-00-70-06 ou au 43-88-12-58 après 19h. Recherches permanentes.

URGENT : FORWARD VIDEOGRAPHISME, société de production audiovisuelle (information - formation - promotion - publicité) recherche d'urgence infographistes (Paris et région parisienne) travaillant sur Amiga 2000 voire 500, tous styles et talents bienvenus, pour contrat free-lance ou à durée déterminée. Envoyer CV + 5 diapos signées à : Mr LEBRUMENT Jean-Christophe, Forward Vidéo-Graphisme, 38bis rue Pascal, 75013 Paris. Ou téléphoner (dans la journée) 16(1)45-90-68-82.

CLUBS *(rubrique gratuite)*

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à A-News pour 12 numéros pourla somme de 54FS. Envoyez votre paiment à :

A-News, Conconi P, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Infomanie 3 r Perrault 75001 Paris
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco
Belgique Media Lem,rue Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
Suisse Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchatel
Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne
Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(Le port coût toujours une totale de 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

.----------

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'etiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement en bon temps.

Pas plus tard qu'il y a quelques jours, Yves Remord, Amigaïste convaincu de Jarnac (Charentes), me demandait par l'intermédiaire d'une missive dactilographiée, si il pouvait m'envoyer Son domaine public fait avec ses mains. Ma réponse est nette : Oui.

Si vous avez ou avez fait un programme de DP qui vous semble intéressant, n'hésitez pas, envoyez le nous. Les meilleurs passeront sur DEEP et chaque mois l'un de vous gagnera un mois d'accès sur DEEP en 36-14.

Commençons par deux précisions concernant le numéro précédent.

Il manquait quelques lignes au programme Basic de capture du programme de téléchargement. Ceux qui se sont branchés sur Deep l'auront vu, nous avions mis des explications et nos excuses (notre imprimeur est écossais et tout est bon pour faire des économies).

Je vous rappelle que pour ne pas avoir d'ennuis avec le téléchargement il faut commencer par charger le Worbench, puis le basic pour le programme de capture ou le programme de téléchargement (Deep). Dans cet ordre il n'y aura aucun problème.

Donc pour éviter toute confusion revoilà le programme de capture.

```
OPEN "COM1:1200,E,7,1" AS #2 LEN=1000
C=0:Z$=CHR$(19)+"A"
OPEN "DEEP" FOR OUTPUT AS 3
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE S'EFFECTUE ";
PRINT " PLUS"
PRINT "TAPE 1+ENVOI SUR LE MINITEL"
PRINT #2,"1"+Z$;
LA:
IF ASC(INPUT$(1,2))<>12 GOTO LA
IF (ASC(INPUT$(1,2))-32)<>C GOTO LA
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
L=A*64+ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(L<0 OR L>500) GOTO LA
K=0:C$=""
FOR I=1 TO 500
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
B=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(A>=0 AND A<16) GOTO LB
GOTO LC
LB:
IF(B>=0 AND B<16) GOTO LD
LC:
K=-1:GOTO LE
LD:
A=A*16+B :K=K+A :C$=C$+CHR$(A)
NEXT I
K=(K AND 15)+96
LE:
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(K=-1 AND K<>A) THEN GOTO LA
C=C+1:PRINT #3,MID$(C$,1,L);
IF L=500 GOTO LF
PRINT #2,CHR$(19)+"F";
CLOSE #2:CLOSE #3:END
LF:
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE S'EFFECTUE";
PRINT " PLUS"
PRINT "TAPE";C+1;"+ENVOI SUR LE MINITEL"
A$=MID$(STR$(C+1),2,LEN(STR$(C+1))-1)+Z$
PRINT #2,CHR$(1 9)+"E"+A$;:GOTO LA
```

Deuxième précision pour le plan du câble. Si vous avez suivi les conseils de Tropic (car le plan était de Tropic) votre Amiga a dû griller.

Le fil +12V se branche donc sur la broche 23 de la DB25 mâle si vous avez un 1000 (sincères condoléances) et sur la broche 9 du connecteur DB25 femelle si vous avez un 500 ou 2000.

Je vous rappelle les références des résistances : 8.2K, 10K et 15K.

LES T'ES LAID-CHARGEABLES

Passons maintenant au choses sérieuses : les nouveaux Domaines Publics que vous trouverez ce mois ci en téléchargement sur DEEP.

BootCopy : C'est un programme pour faire des copies de Boots! Le boot reste un des plus sûr moyen de voir si une disquette est infectée par un virus (il saute quand le virus s'installe sur le boot bloc). Vous trouvez un boot et avec ce programme vous le mettez sur vos disquettes.

ReadAll : Un éditeur de texte très simple pour éditer vos textes simplement, c'est simple!

ShowAnim : Beaucoup nous l'ont demandé; ShowAnim est la routine permettant de lancer toutes les animations de fichiers Anim (Videoscape, demo TheCat, ...).

PKax : Non ce n'est pas une insulte (à la différence de Gros Pim's), c'est un compacteur de fichiers. Et pour le même prix, c'est aussi un décompacteur de fichiers. Vos programmes archivés compactés tiendront tout ça moins de place sur vos disquettes.

SCS : Slideshow Construction Set. Vous allez enfin pouvoir réaliser vos propres (ou sales pour certains) slideshows. Toutes les fonctions y sont, scroll, fade, strountch, zlikmol, et j'en passe.

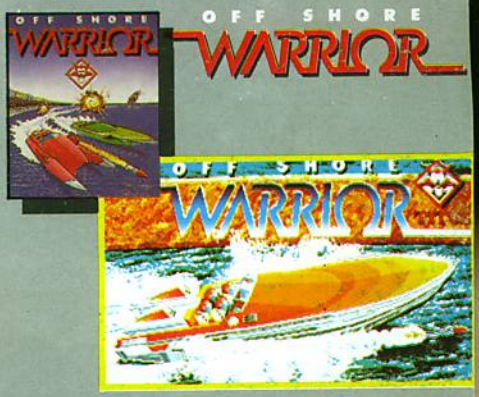
TheWheelOfFortune : Eh oui. La Roue de la Fortune. LE jeu. En basic avec les sources en basic. - Je prendrais un T. - Désolé madame, il ne nous reste que du café. Le jeu vaut ce qu'il vaut (sur l'ordinateur) mais les sources vous apprendrons des trucs et après vous pourrez vous lancez dans l'adaptation du Juste Cri, de la Porte Magique, du Grand Echiquier, des réclames, de soirée ça craint, et en fin de soirée le journal. Bonne soirée. Merci.

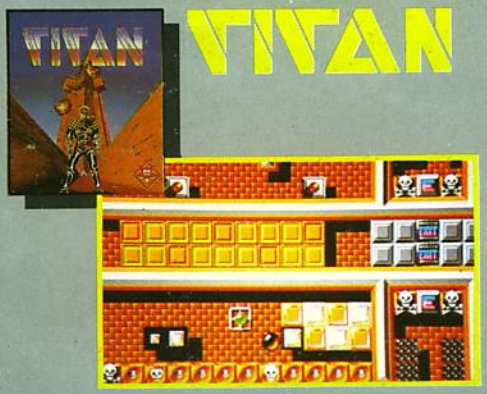
Si vous voulez particulièrement un programme du domaine public, n'hésitez pas, écrivez moi dans ma bal CHORIZO-KID ou au journal. Les programmes les plus demandés seront publiés les premiers évidemment. Par exemple le mois prochain on vous donnera un player de musique IFF que beaucoup nous ont demandé.

On me dit de préciser que le plan de Tropic ne pouvait pas faire griller votre Amiga. Vous l'aviez plus blanc #@&ée'(§ et flûte encore les plombs qui sautent, compris voulais-je dire, c'était un poisson d'avril. Ah quel bout en train ce Chorizo, il ferait un bon parti pour la petite.

Chorizo Kid
n'est pas un Fou de la Messe.

The Disc Company annonce que ***Imagine 4D*** sera distribué en France au prix public de 650F.
En Suisse le prix sera de Sfr 149, et en Belgique de FB 4.450.





TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

POUR AMIGA 1000 & 500

SPIRIT™ TECHNOLOGY

Nouveau : Extension mémoire interne pour AMIGA 500

- *Jusqu'à 3 Mo* de mémoire*
- *Plus horloge / calendrier optionnel***

Les extensions mémoires SPIRIT TECHNOLOGY sont livrées avec une disquette d'accompagnement qui contient des routines simples permettant l'utilisation de la mémoire et de l'horloge à partir de vos disquettes.

Cette disquette contient aussi plusieurs logiciels du domaine public comme un RAM DISK résistant au reset, un programme qui traite les erreurs, de nombreux utilitaires, une notice complète, détaillée et illustrée, pour une installation rapide de la carte SPIRIT TECHNOLOGY sans soudure ni modification. Un test permet de localiser avec précision tout problème de composants mémoire installés sur la carte en ØK.

Les extensions mémoires SPIRIT TECHNOLOGY peuvent être utilisées en mode Auto-configuration, non auto-configuration, RAM DISK ou transparent (RAM OFF).

CIS garantit les cartes SPIRIT TECHNOLOGY un an. Les cartes SPIRIT TECHNOLOGY bénéficient de la meilleure technologie qui soit en matière d'extension interne sur AMIGA.

PHOTO - Extension mémoire interne de ØK à 1,5 Mo avec horloge/calendrier pour Amiga 1000 jusqu'à un total de 2 Mo.

Distribution exclusive en Europe :
CIS 571, cours de la Libération - 33400 TALENCE - FRANCE - Tél. 56 37 43 78 - Fax 56 04 08 95

*A 600/S2 + A 501 + Mémoire d'origine** suivant modèle

Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

CIS

Imprimé par NEWS PRINT, 24500 Eymet